VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST

ゲーメスト3/15号特別付録

GAMEST

出展タイトル
アシュラブレード／Fuiki
アストラスーパースターズ／サン電子
エアガイツ／ナムコ・スクウェア
子育てクイズマイエンジェル3／ナムコ
サイキックフォース2012／タイトー
サシっす／セガ
シーバスフィッシング／エイブルコーポレーション
スターグラディエイター2／カプコン
ストリートファイターEX2／カプコン・アリカ
セガ・ラリー2／セガ
ダークホースレジェンド／コナミ
タイムクライシスII／ナムコ
ダウンヒルバイカーズ／ナムコ
堕落天使／彩京
中国龍3スペシャル／エイブルコーポレーション
デッドオアアライブ++／テクモ
電車でGO!2高速編／タイトー
電脳戦機バーチャロンオラトリオタングラム／セガ
バスアングラー／コナミ
パズルボブル4／タイトー
パチンコセクシーリアクション／サミー
バトルトライスト／コナミ
パニックパーク／ナムコ
ファイティングバイパーズ2／セガ
ファイナルロマンス4／ビデオシステム
ぽっくんぽっぷ／タイトー
メタルスラッグ2／エス・エヌ・ケイ
リアルバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ／エス・エヌ・ケイ

コラムAOUを振り返る
198X
199X
200X
ちょっち一言

1998 AOU SHOW
最強ゲームはどれだ!?


CAPCOM
3D SPACE ACTION BATTLE
STAR GLADIATOR 2
NIGHTMARE OF BILSTEIN
ここがオレ達の世界だ。
美麗、秒間60フレームの凄さを目撃する。
スターグラディエイター2
ナイトメア　オブ　ビルシュタイン
●集結。新キャラ12名を含む、総勢22名の英雄たちが新たな運命に立ち向かう。
●圧巻。洗練された光とサウンドのパワーが、美しく、熾烈な闘いを演出する。
●過激。キャラ独自の精神世界に相手を封印し一気に叩きのめす。「プラズマフィールド」
QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
画面は開発中のものです。
© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
募集中！
ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。
いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
申込用紙のご請求 ●カプコンフレンドリークラブ事務局／TEL:06-948-0555
お問い合わせは…●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで
CAPCOM FAX 通信
FAX: 06-947-4540
●好評稼働中!!●
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など
知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。
シークレットファイルNEWS
ただいま《スターグラディエイター2》を準備中です!!
"セルピュータ"からサウンドトラック続々登場!!
「マーヴル VS. カプコン」オリジナル・サウンドトラック
98年3月21日発売!! <2,100円(税込)>
株式会社カプコン
<AM事業本部>●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
<カプコンソフト情報>大阪:(06)946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040
名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786 福岡:(092)441-1991
★カプコンホームページ(インターネット) http://www.capcom.co.jp/
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

CAPCOM カプコン BOOTH

BOOTH NO. 7

出展機種

- ●スターグラディエイター2
- ●ストリートファイターEX2

STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN

スターグラディエイター2

プラズマ勇者、再び

カプコン春のいち押し新作タイトル「スターグラディエイター2」がブースー面に登場だ。

前作と同様ポリゴンによる格闘ゲームだが、秒間60フレーム（前作の倍）というスムーズな処理によるアクションは、どの技を見ても秀逸な表現がされている。

また、前回はボタンによるガードだったのがレバーガードになったので、「前作はやってないから…」なんて食わず嫌いなそこの君でも遊びやすいぞ。

使用ボタンはA（縦斬り）、B（横斬り）、K（キック）、M（ムーブ）の4ボタン（横L型配列）。

Mは、向き合っている相手との軸を画面の手前や奥にずらすために使う。基本的にこれは、Aの縦斬りや飛び道具をかわすのに使うことになる。当然、Bは武器を横に振るのでMで軸をずらしても当たってしまうので注意だ。

これがシステム

前作を知っている人にはお馴染みの「プラズマコンボ」。

知らない人に説明すると、これはチェーンコンボと同じような感覚でボタンを一定のルートで押していくと出るコンボ。例えばA→A→Aと押すと、最初の縦斬りとは違う「斬り」が2発目から出る。これが連続技になったり、相手のガードを上下に振ったりして攻撃できるのだ。

そして今回の目玉「プラズマフィールド」

画面下のプラズマゲージが2以上ある時にB＋Kを押すと、自キャラの周りに泡のような空間が発生する。その空間に相手を引き込むと、一定時間キャラが飛躍的にパワーアップするのだ。

その性質はそれぞれのキャラによって異なるが、どれも個性に合わせて爆発的にパワーアップするものなので、その目で確認してほしい。で、そのキャラは…。

キャラクターは22人

と、そこでキャラの数に思わず引いてしまった君、心配することはない。実は前作の1Pと2Pのキャラクターが独立したのがほとんどなのだ。例えばハヤト、前作では2PカラーはB．ハヤトというキャラだったのが、今回は別キャラとなっている。基本的にコマンド技などは変わらず、超必殺技がそれぞれ違うので、見た目で選んでも構わないが、ここらへんを見てからキャラを選ぶといいぞ。

発売がまだ少しだけ先なので、本誌で技表は掲載していないが、画面写真からそのカッコ良さを感じてくれ。



エフェクトもそうだが、背景にも注目してほしい。ねっ、キレイっしょ？

カッコ良すぎるエフェクト

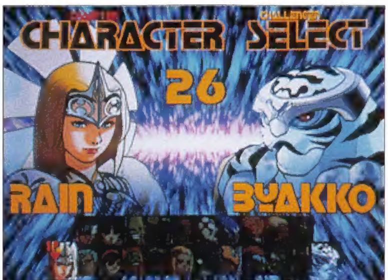
もう何も言うことはない。画面で一目瞭然である。リリースは3月中旬とのことなので、ショーで見たオペレーターはもとより、都合で行けなかった人たちも期待に胸膨らませて到来を待とう。



プラズマリベンジに加え、プラズマリフレクトという新しい返し技もあるぞ。



プラズマパワーが画面狭しと放たれる！



新キャラの二人。果たしてどんな性能なのだろうか？本誌記事から目を離すな！

MAKER COMMENT

スタグラを直訳すると…Starが星で、Gladiatorが闘う人。…っつうことは星ごとぶっ壊す奴のことだから、某ドラ○ンボールみてーなゲーム…じゃねぇだろ!! 知りたい人はショーにて。



ストリートファイターEX2



今回もホームランでいただきだ！

アーケードに本物再び！

ポリゴンフィールドで展開するストIIワールド、ストリートファイターEXシリーズの最新作がついにその片鱗を現した。

まずは目にした時の第一印象だが、全体的にカクカクしてて、いわゆるポリゴンチックだぜこりゃあ！なんてモノをまったく感じなかったのを覚えている。

2次元格闘を彷彿させる描き込みの背景。普段なら「これ何色使ってんだ？」とか「これ○○に似てない？そっくりだよ」なんて偉そうに振る舞うところが、「背景の船、誰のステージなのかな？」と、完全にプレイヤーの立場に帰ってしまった。

キャラクターもテクスチャーがキレイに貼られており（特に顔まわり）、リプレイ時に生じるキャラアップもド迫力！画面に見とれ、そして圧倒されたのは言うまでもない。



時代の流れという言葉だけで済ませるのは…。8年前には理解不能のグラフィックだね。

新しさの中に懐かしさがある

前作でも思ったことなのだが、触ってみてまず感じることが「懐かしさ」だった。それは今回も同じだ。

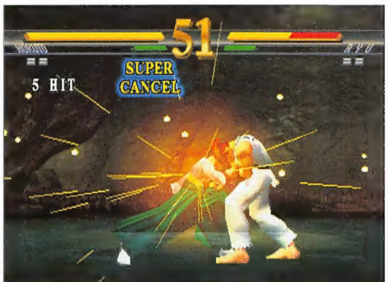
対戦格闘は今もなお回転し続けるアーケードのエース。だが、目が慣れ舌が肥えた現状のプレイヤーを納得させ、なおかつ新たな対戦初心者を満足させるのは容易ではない。

スピードを上げ、システムを増やし、対戦ゲームは日進月歩に成長した。中身がつまった分、覚えるべきコトが増えたワケで、最近のゲームに多いのが、分かればおもしろい、というフレーズ。

インスト（ゲーセン版取扱説明書）だけでバッチリ遊べる対戦ゲームは今やないのでは？というのが現状だろう。

しかし、ストEX（前作）はストIIから直結したといっても過言でないほど分かり易かった。ストIIを触っていた人なら、基本操作を読まず遊ぶこともできるほど。また、そうでありながらどのゲームよりも派手で爽快なシステムが加わっていたのも事実。これは、ストEX以降に出た格闘ゲームを見れば分かることだろう。

ストEX2は、対戦格闘界の先駆者たちが造りだした懐かしくも新しかった「ストリートファイターEX」の続編である。実はこれだけで十分な説明かもしれない。



じっくり遊べて、しかも爽快。おまけに分かりやすいから言うことナシ。家で修業積んどく？

気になるEX2のウリは？

とりあえず、全国のプレイヤーを唸らせたスーパーキャンセル、ガードブレイクの2大システムは、今回も継承していることが確認されている。

スーパーキャンセルで派手にフィニッシュを決めた後に生じる、隕石群や地球は果たしてどうなったのか？ガードブレイクが空中ヒットした場合、EX2でも追い打ちできるのか？などなど疑問はつきないと思うが、真実のほどは自分の目で確かめてほしい。

今回EX2ではっきりしていることは、ブランカ・バルログ（日本名）という、懐かしき新キャラの参戦である。ほかのキャラに関しては今のところ不明、としかいいようがない。でもEXプラスα（コンシューマ）にいたキャラなら期待してもいいかも（ダメかも）。

MAKER COMMENT

参考出展ですが、ゲームはバッチシできています。ぜひ会場内で探し出して、プレイしてみてください。

（アリカ／三原氏）

アストラスーパースターズ

©1997 SUNSOFT

BOOTH NO. 9

出展機種

- ●アストラスーパースターズ
- ●上海　真的武勇

※テクモブースにて、出展予定です

SANDENSHI
サン電子
（テクモブースに出展）

単純明快!ほのぼの格ゲー!

「最近の対戦格闘ゲームって、どれも難しそうでとっつきにくそうだなぁ…」とお悩みのあなた、ご安心を。初心者からマニアまで、幅広く楽しめる対戦格闘ゲームが遂に登場！それが、この『アストラスーパースターズ』だ。

女性スタッフがメインで開発したというこのゲーム、見た目の雰囲気から操作の仕方まで、とにかく単純明快！演出も派手だし笑えるしで、殺伐とした感じがまるでしない…といよりも、全体的にほのぼのしていて、親近感が湧いてくるんだな、これが。

ひたすらボカスカ殴り合え!

「空中を舞台にキャラを自由自在に動かしながら、ひたすら相手に向かってボコスカ殴り合う」。基本はこれだけでOK。



とにかくどこを見ても派手！派手！派手！写真は、「スタースペシャル」を発動したところ。

あとは画面下の「スターゲージ」を溜めて（最大レベル3までストック可能）、一撃必殺の「スタースペシャル」技をおみまいしてやれば、爽快感抜群！

もちろん奥深いゲームシステムも隠されているんだけど、それは二の次。これは予備知識なしで楽しめるゲームなのだ、と言っておこう。

MAKER COMMENT

『アストラスーパースターズ』は、女性スタッフをメインに開発を進めた、気軽に楽しめる対戦格闘ゲームです。テクモさんのブースで出展したいますので、ぜひお立ち寄りください。

上海 真的武勇
シャンハイ マテキブユウ

©1997 SUNSOFT

「上海」最新作、3Dで登場!

数あるパズルゲームの中でも、非常に息の長い『上海』シリーズ。すでに『上海』（88年）、『上海II』（90年）、『上海III』（94年）、『上海　万里の長城』（96年）と4作品が発売されているが、この『上海』シリーズの最新作の情報が入ってきた。その名も『上海　真的武勇（まてきぶゆう）』。発売10周年を機に、シリーズ初の3Dゲームとして、装いも新たに我々の前にお目見えすることとなった。



シリーズ初の3Dを採択することにより、よりリアルな表現が可能になった。

3つのモード

タイトルに「真的武勇」とあるように、今回は中国の三国志武将たちの覇権争いを背景に据えており、プレイ中に戦闘シーンなどのデモもふんだんに入ってくる。プレイ自体の地味さをカバーする意味で、この演出は大いに好感が持てるところだ。

ゲームのモードは、主に次の3つ。

●古典（クラシック）上海

従来通りの上海をプレイするモードだが、3Dになったことにより、下段や四方隅などの、絵柄の見にくい牌を確認しながらプレイできるようになっている。

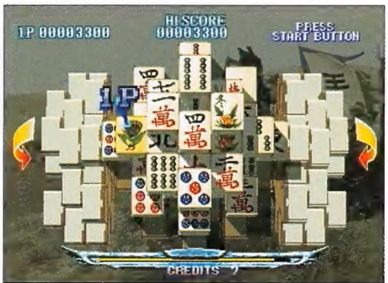
●対戦（バトル）モード

文字通り対戦モード。自分の山に隠れている黄金牌を先に取ったプレイヤーが勝ちとなる。

●桜欄（ロウラン）上海

今回のウリがこれ。なんと、4面に牌が張り込まれた立方体を回転させながら牌を取っていく、3Dならではのモード。どの表面にどんな牌があるのかを常に考えつつプレイしていかなくてはいけない。

以上の3つのモードを携えて、最強の『上海』がいよいよ登場する。



これが「桜欄（ロウラン）上海」モード。記憶力が勝負だ！

MAKER COMMENT

お待たせしました！上海シリーズの最新作『上海　真的武勇（まてきぶゆう）』が完成しました。『アストラ〜』同様、テクモさんブースで出展します。ぜひ遊んでみてください。

RB2 THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2

リアルバウト餓狼伝説2
ザ・ニューカマーズ

BOOTH NO. 3

出展機種

- リアルバウト餓狼伝説2
  ザ・ニューカマーズ
- メタルスラッグ2

SNK エス・エヌ・ケイ BOOTH



新キャラ!!です（島本風）。シォン=フェイとリックって読むのかな？

まだまだ現役！

ハイパーで64な後継機も出現し、ついに世代交代か？と思われていたネオジオだが、ここにきていきなり大注目作品が緊急発表された。その名も「リアルバウト餓狼伝説2 THE NEW COMERS」！

熱い男女が街を席巻！

あまりに突然のお目見えなので、ゲーム的に詳しいことはほとんど判明していないのだが、画面を見たかぎりでは前作「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」を踏襲する部分も多そうだ。ライン制の採用は不明なものの、体力ゲージ、パワーゲージのシステムについてはほとんど変わっていないと思われる。前作までをプレイしていた人であれば、すんなりと入っていけるだろう。

とは言え、ただ前作をリニューアルしただけ、というわけではない。画面写真を見てのとおり、まったくのニューフェイスが2人参入している。中国拳法風の女性とワイルドな男性、彼らがリアルバウトに新たな旋風を巻き起こすことは間違いない。

ちなみに、前作にいたキャラクターは一応（？）全員再登場しているらしい。「オレはチン・シンザンが大好きなんだぁ～！」というマニアなキミも安心だ。

待て続報！

AOUショーで発表ということは、発売ももう間近ということ。次号から一気に紹介していくぞ！



オーラだけでは飽き足らず、ついにみずからデカくなってしまったタン。命かけてます。



テリーの新技？今回もコンビネーションアタックで華麗に動いてみたいところ。

MAKER COMMENT

「餓狼伝説」シリーズもついに7作目！まだ秘密のベールに包まれていますのでコメントもこれぐらいにしときます。やっぱり自分の目で確かめてほしいので、SNKブースへGOGO！

※画面写真は開発中のものです。

METAL SLUG 2
メタルスラッグ2

SNKからリリースされるアクションシューティングゲームがコレ『メタルスラッグ2』である。前作の『良さ』を全く失うことなく非常にいい具合に仕上がっているので誰にでも遊べて全員が興奮するのは間違いない!!



今回は選べるキャラが増え4人になった。そのうち2人は女性キャラだ!!

原始本能に語りかける面白さ

ただ単に弾を撃つだけで『爽快感』を得られ、ジャンプして障害物や弾を避けるだけで『緊張』を生みだし、ステージクリアによる『達成感』は、プレイすればすぐに伝わる。たとえ1面や2面で死んでも必ず得られる充実感がこのゲームにはあるのだ。

年々少なくなるアクションゲームだが、その分どの作品もクオリティの高いものになっている。もちろんこのメタルスラッグ2も当然いい出来である。

驚くべき描き込み

前作をやっている人もそうでない人も見てびっくり。それはメタルスラッグ2の『描き込み』である。単純にグラフィックがいいゲームはどこにでもあるが、細部の描き込み、キャラの仕草にここまでこだわった作品は少ないだろう。

ただ敵のキャラを見ているだけで、そのキャラパターンの多さに驚いてしまう。殺す前に一度じっくり見てほしい。



弾を撃つ!!バリバリ進んでいけるところがいい。

メタルスラッグの他にも…

このゲームのタイトルであるメタルスラッグとは、ゲーム中に登場する機動兵器のことである。これに乗ってバリバリ敵を撃って進むのだ。

今回はメタルスラッグの他にもこの機動兵器は用意されており、戦闘機や人型兵器、あげくの果てにはらくだにも乗って戦えるのである。

また、パワーアップアイテムの種類も増えており、乗り物と合わせて非常に戦略性を高めているのだ。



らくだも乗れる。しかも強い!!



また、こんな戦闘機に乗って空中戦もできるのだ。

簡単操作で思いどおり

メタルスラッグ2は3ボタンでプレイする。

特に珍しくもないが、A（ショット)、B（ジャンプ)、C（手榴弾）となっている。注意したいのが手榴弾で、これは



そしてジャンプして難関突破!!この緊張感もアクションゲームの面白さのひとつ。

道中でどんどん使っていくべきものなのである。

ありがちなのが全然使わないで死んでしまうパターン。非常にもったいないので堅い敵にどんどん使いサクサク進んでいこう。



道中は手榴弾をどんどん使ってピンチを切り抜けるのが超重要。

発売間近!!

ゲームの良さはもう言うまでもないとして、次に気になるのは発売日。実はこのショーの後、すぐに発売なので気になる人は要チェックだ!!



メタルスラッグといったらコレ!!この芸の細かい敵キャラはほんと殺すに惜しい。

MAKER COMMENT

「メタスラ2」がいよいよ登場です！前作の売りでもあった、爽快感や芸の細かさは今回も健在ですのでご安心を。ってゆーか、もっとパワーアップしてるので絶対遊んでね！

対戦麻雀ファイナルロマンス4

対戦麻雀ファイナルロマンス4

BOOTH NO.6

出展機種

●対戦麻雀ファイナルロマンス4

V.SYSTEM ビデオシステム BOOTH

遂に「ビデシスブース」にて4人打ちディスプレイ実施！

98年に入り、いよいよ発売間近（すでに発売中かな？）となった『対戦麻雀ファイナルロマンス4』。

このゲームのウリが、麻雀ゲーム史上初の4人打ち対戦麻雀が可能であることは、本誌でも再三リポートしてきた。

そして、4人打ち麻雀を行うためには、当然4台の筐体が必要である…と、口で言ってしまえば簡単だが、全国のオペレーター各位にとって、ここが大きなネックとなってしまうことだろう。1つのゲームに4台もの筐体を使用することは、そう容易な決断ではないと予想される。

しかし、しかしである。やはり「4人打ち対戦可能」というのは、何ものにも代え難い魅力がある。ゲームセンターで気軽に4人打ち麻雀が楽しめる環境というのは、全国の麻雀ファンにとってはこの上ない喜びなのだから。

そこで、開発元のビデオシステムでは、来る2月18日（水）、19日（木）の2日間、ショー会場の自社ブースにおいて、この4人打ち対戦のディスプレイを実施！実際、どういう形式でゲームが進行するのか？筐体の設置はどのような形態が取っていくのか？（雀卓のように4方面に筐体を並べる、横一列に4台並べる…など）そして、プレイヤーの反応はいかなるものなのか？そのすべての答えが、ここで明らかになる。

全国のオペレーター・ディストリビューターの皆さん、この会場にてじっくり検討してみてはいかがでしょうか？

もう一度おさらい

さて、ゲームの内容もちゃんとふれておかねばならないので、ここでもう一度おさらいしておこう。

●ストーリー

麻雀を愛する者たちが集まる「あかつき町」。世界一の雀士と噂される、町内会長主催の「ミス・ファイナルロマンス」が今年も開催されることになった。「ミス・ファイナルロマンス」に選ばれた女の子は、何でも望みが叶うという。

なんでも、その審査委員長は町内会長によって選出されるというらしい。ただし、審査委員長になるには、ノミネートする女の子よりも麻雀が強いことが条件となる。あなたは自ら審査委員長になるべく、町内の「ミス・ファイナルロマンス」候補者を探しながら、彼女たちと闘うのであった…。

●主要キャラクター（全6キャラ）

- 大野ユリ
- やまがみしの
- 高嶺モモ
- 芹澤サキ
- 春蘭
- 鈴蘭

ちなみに最後の2キャラ（春蘭、鈴蘭）は最終ボスキャラとして登場。2人のうちのどちらかを選択しての対戦となる。

見事5人勝ち抜くと、いよいよエンディングへと突入。キミ自身の手でミス・ファイナルロマンスを選び出すことができるぞ。マルチエンディングとなっているので、ぜひ頑張ってもらいたい。

なお、キャラクターデザインにはあかつきごもく氏を起用。大幅なモデルチェンジを果たした最新作に、乞うご期待！



最終キャラ、春蘭と鈴蘭。どちらかを選べと言われても、2人ともかわいいしなぁ。



今回はキャラクターデザインにあかつきごもく氏を起用している。

MAKER COMMENT

超絶美少女登場四人対戦麻雀野及画像取込瞬間印刷払出筐体二種全機試遊可能状態出展乞期待
閑話休題
「最終浪漫素四」皆様既遊戯？是非享楽於弊社出展箇所　来々

ASURA BLADE
SWORD OF DYNASTY
アシュラ ブレード

アシュラブレード

BOOTH NO. 11

出展機種

●アシュラブレード
●魚ポコ

JARECO ジャレコ BOOTH

ゲーメスト本誌では基板屋さんとしても有名な「Fuuki」が、格闘ゲームを引っさげ、久方ぶりにアーケードに帰ってきた。もちろん、このジャンルでは新規の参入となるため、目新しいゲームシステムを期待したいところだ。


画面下にあるゲージはマジックゲージ。このゲージが一定量を超えると必殺技がパワーアップ。


この間合いの広さは飛び道具並み!?

操作法は基本的にはこれまでの2D格闘ゲームを踏襲しているが、ボタンの配列は小、中、大の3つとなっているので、最初のうちは戸惑うかも…。

また世界観がいわゆる「ファンタジー」系なので、武器による攻撃、そして魔法効果による派手な必殺技がこのゲームのウリとなっている。

その手の世界観が好きな人は、ぜひチェックしておいてほしい。なお、発売日はまだ未定だ。

MAKER COMMENT

個性的なキャラクターたちの、魅力的で、派手な演出の数々ははまさに格闘アクションゲーム。ゲージを見ながらの相手との駆け引きも楽しいぞ。

魚ポコ
うおぽこ

魚ポコ

同じ色の玉を3つ以上そろえて消すというパズルゲームの基本ルールを持つゲームが登場！注目されるのはそのそろえ方で、パチンコのように玉を打ち出していくというもの！


1人プレイ時は、左側に打ち出すところがあって、そこから出て、上から降ってくる！

その打ち出すシステムは、パチンコというよりはスマートボールといったほうがわかりやすいと思うが、その形で打ち出された玉が、フィールド上から落ち、積み上がった玉たちの上へ落ちる。そこで同じ色の玉が3つそろえば消える。だがその落とし方にはコツがあって　玉を打ち出すときに、レバーを下に引くことで打ち出す力の量を調節して、どこから落ちるかを調節していく。





これは2人同時プレイのもの。うま～く玉が置けるとこんな風に連鎖も…起こせる！

その調節ができれば百発百中になるのだが、そこでゲームを面白くしてくれるのがくぎで、パチンコのように落ちるところを不定にしてくれるのだ！

さてここで気になるのがタイトルの由来。なんで魚が入っているのか。簡単です！背景を見ていただければ…。

MAKER COMMENT

パズルゲームは積み上がってきてしまうと、あせるしどうしようもなくなったりしますが、そんなとき出てくる「潜水艦」をうまく玉に当てると…。まずは楽しんでみてください。



電脳戦機バーチャロン
ORATORIO TANGRAM

BOOTH NO. 2

出展機種

- ●電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
- ●ファイティングバイパーズ2
- ●セガラリー2
- ●対戦タントアール　サシっす

SEGA セガ・エンタープライゼス BOOTH

やるしかないね！

前回のAMショーに引き続き、今回のAOUショーで2回目の出展となった、電脳戦機バーチャロン／オラトリオ・タングラム。都内某所のゲームセンターなどでロケーションバージョンをプレイした人も多いと思うが、プレイしていない人も今回のAOUショーでじっくり堪能してほしい。

でも、セガブースは混んでいて、そう何回もプレイできないよ！という人のために、新要素の操作法をいち早く紹介しようと思うので、是非ともAOUショーで試してみてほしい。



発進シーンは飛ばさずに見たいね！

NEW操作法

ここで紹介する操作法は前作にない操作法だけにしぼって紹介していくのでしっかり覚えておいてほしい。

●空中ダッシュショット

空中ダッシュは今まで紹介してきたが、さらに空中ダッシュショットができるようになった。空中ダッシュがある時点で、空中ダッシュショットができるというのは当然のことだ。

空中ダッシュ中にトリガーを引けば攻撃が可能となる。

しかし、空中ダッシュ攻撃後の落下中は、無防備になってしまうので、使い時が難しい。

●ターボショット

バーチャロイドが静止状態のときに、左右のターボボタンどちらか1つと、いずれかのショットトリガーを同時に押すことによって、通常のショットとは威力や特性の異なったショット「ターボショット」を撃つことができるのだ。

しかも、どちらかいずれかのボタンの組み合わせを変えるだけで、特性の違う攻撃になるのだ。

また、空中でもターボショットを撃つことができるが、ジャンプショットと同様に上昇中でないと撃つことはできないので注意してほしい。



ターボショットは空中でも撃てるぞ！

●スライディングショット

この攻撃は、ダッシュしながら前作のしゃがみ撃ちができるようになったというものだ。

操作法はダッシュ中に両方のレバーを内側に倒しながらトリガーを引けばOK。これは通常のしゃがみショットとは異なるショットになっているので試してほしい。

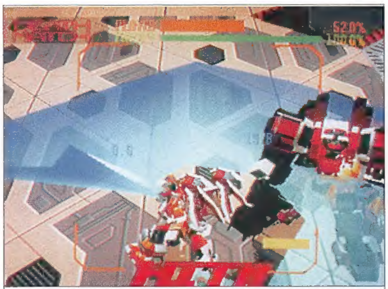
●前ダッシュ近接攻撃

オラタンでは、前ダッシュ中にショット（前ダッシュショット）を撃つことに加え、近接でもないのに近接武器を使った攻撃が可能となった。つまり、ダッシュしながら、すれ違いざまに相手をビームソードなどで斬ることができるのだ。

操作法は、前ダッシュ中に、ターボボタンを押しつつ、レバーを後ろに入れてトリガーを引けばOK。

要はダッシュボタンを離しちゃいけないということ。

以上の事を試しつつ少ない回数でプレイすれば、ある程度のことはできるぞ！



前ダッシュ斬りはカッコイイので試してみてね。



MAKER COMMENT

オラタンファンの皆様、お待たせしました。今回の完成版に限りなく近い89.4%バージョンを出展いたします。当初の予定通り、全12機種が遊べますのでプレイしないと損です。（AM3研）

FV2
FIGHTING VIPERS 2

ファイティングバイパーズ2

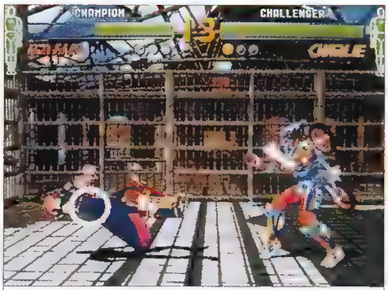
バーチャファイターに続くＡＭ2研の3Dポリゴン格闘ゲーム「ファイティングバイパーズ」。その続編である「ファイティングバイパーズ2」が、2年の充電期間を経てこのＡＯＵショーに登場する。あの派手な世界観と、ゲームシステム…。ウリであったところは前作以上にパワーアップし、それを生かす方向で追加された新システム。

今井トゥーンズ氏デザインのニューコスチュームに身を包み、前作いたキャラは全員登場。3人の新キャラ（マーラー、チャーリー、エミ）が加わり、さらに熱くなったバイパーズワールドを堪能してもらいたい。

前作からやっていた人が、このＦＶ2をプレイし真っ先に違和感を覚えるところは、恐らく「受け身」だと思う。

基本的なところは変わらないが、前作あった制約、つまり下段技に対してや、着地寸前など受け身が取れない状況があったわけだが、それがなくなった。また、その着地寸前の受け身には、これまでのようにただ体勢を立て直すだけではなく、その後も数パターンのアクションがとれるようになっているため「コンボと受け身の関係」がさらに深くなることは間違いない。

その他に、投げ抜けもＦＶ2ならではの新システムが採用されて、抜けた後も読み合いが…。ま、そのへんは本誌のほうに譲ることにしよう。

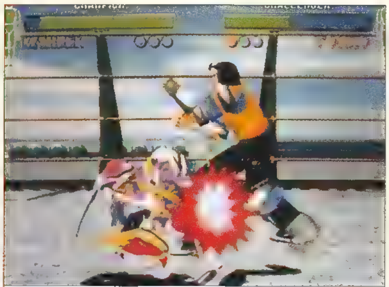


着地寸前に取れる受け身。この後もいろいろな方向に転がれる。

G&Aだけじゃない。新防御システム!!

ＦＶにはガード＆アタック（Ｇ＆Ａ）という、攻防一体の特殊なガード法があった。しかし、これはガード外し技以外の中段技には有効ではあったが、下段技には無力。そこで今回、新しくついたのが下段技専用のＧ＆Ａだ。下段技用だから対下段技に有効＋出る技も下段技だ。中段のものとはエフェクトで見分けよう。

そして、もう１つ。Ｇ＆Ａ以外にも特殊防御システム「特殊ガード」が、ついた。これはＧ＆Ａのような派手なエフェクトは出ない。入力するとキャラがショック体勢（？）をとり、そこに打撃を受けてもガード硬化がなく反撃に出られる。対上・中段のみに有効だ。



下段ガードアタックはスライディングと並んで下段アーマー破壊技でもある。



この後、間髪おかずにＰかＫを押せば専用の技が。少し遅らすと普通に技を出していける。

一気に2ラウンド獲得！夢の逆転技！

ＦＶ2と言えばこれ！最強の逆転劇、というか最も理想的な勝ち方「スーパーKO」。どうすれば、それができるのか？

条件の１つ目はキャラクターがある条件を満たしているということ（このへんは次号の本誌でやっていくぞ）。

2つ目はスーパーKO指定技を使うこと。この技は1つ目の条件を満たしていないと出せないが、凄い効果があるからと言って、決して異常に出が遅く当たりにくいということはない。

3つ目は、それでフィニッシュすること。威力は高くないので、相手の体力は減らせるだけ減らしておこう。また出せるのは、そのゲーム中１回だけだ。





スーパーK.O.は気合で狙うべし！



MAKER COMMENT

出展するものは8割から9割くらいのデキですが、新システムのスーパーK.O.など、進化したバイパーズが十分に遊べます。新キャラのエミとチャーリーに注目してください。（AM2研）

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

セガラリー2

©SEGA 1998

クルマをコントロールする楽しさを十分に感じさせてくれたあのセガラリーの続編がついに登場することになった！

本物の実在するラリーカーで走ることができ、本物を体感できるその操作感をそのままに今度はなんと2車種から6車種へ一気にマシンを増やし、さらにビジュアルも「モデル2」から「モデル3」に進化させることで、よりリアルで官能的なゲームになった！

もっとビックリするのは、筐体がムービングタイプとなったことだ！（デラックスタイプのみであるが）これによりさらにヒートアップすること間違いなし！



選べる車種が増えた点が注目される！クルマによって性能差があるところも注目！

さて2車種から6車種へマシンが増えたわけだが、その中身は、今注目のあのマシン、三菱のランサーエボリューションVから、トヨタのカローラWRC、そしてチャンピオンメーカーのスバルからはインプレッサWRC'97、そしてフランスのプジョー306MAXI、アメリカのフォードエスコートWRC、さらにはサターン版「セガラリー」で登場もしたあのランチャストラトスHFも用意されている。

最新の注目マシンからWRCで活躍するスーパーマシンが乗れる点に注目だ！



コースは今回もいくつか用意されていて、2つのゲームモードで楽しめる！

DX筐体はムービングだ！



筐体がムービングタイプになったわけだが、その動き方は、マシンの加減速を感じさせるために、前後に動く（傾く）システムを採用している。さらに車体底に当たる石の感じも、音の振動で再現し、さらに臨場感を出すようにしている！

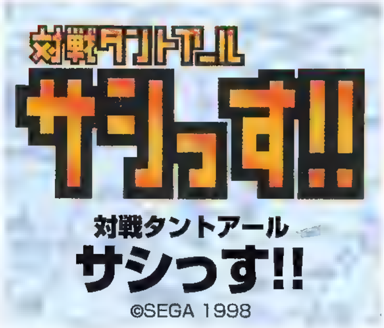
操作系はクルマものなので大きな変化はないと思われがちだが、今回、ラリーカーには必需品といえる「サイドブレーキ」が付くことになった！これにより、きついヘアピンが楽になる！ハズだぞ！


「モデル3」によるその絵のきれいさは、リアルを追求するものにはベストと言えるだろう。



MAKER COMMENT

待望のセガラリー2がついに完成しました！今回は前作よりも登場車種が一気に6機種になり、よりいっそう楽しめる内容になりました。しかも今回は雪道や夜道等の新コースも加わりさらに新しい試みも…詳細は会場にてお確かめください！





ゲームを選ぶ際に、勝つといくらもらえるのかも表示される！高ければ…難しいってこと！

12種類のゲームの中から好きなジャンルを選んで、カップルやファミリーが楽しく対戦できるゲームがセガから登場！

これまでのシリーズと違う点は、ゲーム初心者でも楽しく遊べる点！

タイトルにもある「サシっす!!」は、1対1で勝負をするという点からきている。もちろん1人でも遊べるのだが、やるからにはやはり2人で楽しくやってほしいところだ！

ゲームは、1レバー1ボタンにより操作をし、初めに用意されている持金をゲームを進めていく中で獲得（相手に勝って！）していく。全部なくなったらゲームオーバー！ゲームに勝ち続けるとお金持の姿になるところも見逃せないぞ！



ゲームの最初は、ゲームの中で活躍するマイキャラクターを決める。6人の中から選べるぞ！



ホッケーで対決！普段の生身の手でやるのとはやはり違和感がある。大丈夫かな？



パターゴルフで対決！しっかりねらって打つわけだが、パワーもちゃんとチェックしてね！

MAKER COMMENT

簡単操作で楽しく遊べる対戦ゲームがいっぱい詰まってます。「なんか対戦ゲームってこわ～い」っていう女の子も夢中で乱入しちゃうはず。2月下旬発売予定ですので、お楽しみに！

COLUMN AOU SHOW 198X

情報が少ない時代の一大イベント

AOUショーは、初期は新宿のNSビルの地下という、比較的狭いスペースで行われていた。この頃は、大型筐体ものからシューティングゲームが全盛だった時期。ゲーメスト創刊が1986年だということを考えても、情報が少なかった時代で、よりゲームショーの果たす役割と期待感は大きかったといえよう。

この頃のショーで記憶に残る作品はというと、闘いの挽歌、スクランブルフォーメーション、ファンタジーゾーン、アサルト、ニンジャウォリアーズなど。ゲームのラインナップは対戦ゲームがなく、今思えばレトロとしかいいようがない。ところが、ショーの雰囲気は今と変わらず、対戦マニアがシューティングマニアと置き換わっただけという印象だ。

当時は情報が少ない分、新製品が先取りで見られるとあって、マニアの熱さも今に変わらないものであった。現在のように、対戦ゲーム主流でないだけに何が出てくるかわからず、そんな期待感も多かったように思える。

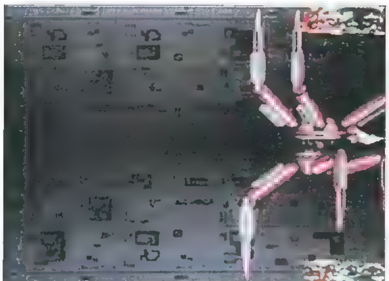
グラディウスの新作に全国のマニア狂気

当時は対戦格闘ゲームが存在せず、シューティングゲームがマニアの注目の的だった。そんな中、1988年のグラディウスIIは、AOUショーで衝撃のデビューを果たしたゲームである。

コナミとしては、AOUショーの当日までニュースリリースはまったくなし。いわゆる「隠し玉」扱いにしてインパクトを狙っていた。前日の搬入の日に発覚し、ゲーメスト編集部員が期待に眠れぬ夜を過ごしたのはいうまでもない。

会場では、全国からハイスコアラーを中心としたマニアが集結。名だたる猛者たちが挑んだが、継続プレイのないグラIIを1周クリアする人間はほぼ出なかった。それでも、先の面でサラマンダが出てきたゴーレムが出現したとか、要塞に突入したとかしないとかの情報で盛り上がった。今思えば、当時ほとんどなかったシリーズものとして盛り上がった先駆けのゲームであった気がする。

マニアの期待が集中したため、オペレーターが画面が見えない状態、とすでに当時のゲーメストの座談会には記されている。結局、盛り上がっているショーの状況は時代を超えて同じ。そして全国から集まったハイスコアラーは、巣鴨のキャロットに集まり、夜の宴を繰り広げるのがおきまりの年中行事であった。（石井ぜんじ）



当時のマニアには失禁ものだったグラII

堕落天使
The Fallen Angels™

堕落天使

GAME STORY

西暦2000年2月10日　午前7時13分
震度　7
完全な情報操作による「平和」は一瞬で崩壊し、コンピューターで制御されたコンクリジャングルの機能は停止した。
大規模な地殻変動により、その街は大陸から分断され、完全に孤立した。
金に狂ったメスブタは意味のない権威にしがみつき、正義面した悪党は「人の道」を説いた。
「ＳＥＸ」「犯罪」「ドラッグ」
そして、いつしかその街は皮肉を込めてこうよばれるようになった。
最後の楽園「ＥＤＥＮ」。
そして･･･時に西暦２０１０年･･･。

彩京、新チームによる対戦格闘ゲーム、見参！

「ストライカーズ1945Ⅱ」「対戦ホットギミック」で好調の彩京が、ＡＯＵショーで、対戦格闘ゲームを発表する。
「堕落天使」という、何とも退廃的なタイトルを持つこのゲームは、8方向レバーと、パンチ・キック合わせて4ボタン操作の、オーソドックスな対戦格闘ゲームである。しかし、各所に散りばめられた新要素と、統一された世界観は、従来の格闘ゲームとは一線を画する雰囲気を作り出している。



酒場で闘う結蓮とクール。背景の演出にも注目したい。

BOOTH NO. 12 13

出展機種

●堕落天使



ハリー対タロウ。なめらかな動きが写真から伝わらないのが残念だ。

注目の新要素

現在主流になっている対戦格闘ゲームは、演出過剰の画面構成と、攻撃重視のシステムを搭載したものがほとんどである。しかし、堕落天使の場合は、対戦格闘ゲームの原点に立ち返り防御と攻撃のバランスを考慮した作りになっている。
そんなこだわりのゲームバランスを作り出す、注目の新システムを紹介しよう。

●かわし（レバー←→）
通常の戦闘ラインから、奥に踏み込みつつ前進し、相手の攻撃を回避する行動。攻撃を回避している時間は、レバーを入れている時間によって調整できる。また、かわし状態から攻撃することも可能。

●受け流し（弱パンチ・キック同時押し）
ボタンを同時に押すことによって、キャラクターが「受け」動作をとり、その間に相手の攻撃が自分にヒットすると、攻撃を受け流す行動。受け流しが成功すると、相手の必殺技によって体力が削られず、さらに受け動作をキャンセルすることによって、相手に反撃することも可能である。ただし、下段攻撃に対しては受け流し不能な点に注意が必要だ。

●裏ニュートラル
通常、キャラクターは一方向を向いたまま闘うが、堕落天使では特定の技を出すことによって、体の開き方が逆になる、「裏ニュートラル」状態に変化する。裏ニュートラル状態からは、相手を浮かせたり、連続技に繋ぎやすいなど、表状態とは違った効果の技を出すことが可能。

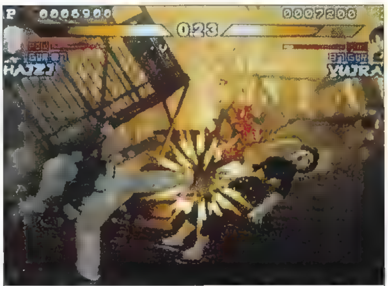
PSIKYO
サイキョー
（トーワジャパン、ユウビスブースに設置）



攻防に及ぶ新要素は、対戦の駆け引きにどのような影響を与えるのか？

登場キャラクターは？

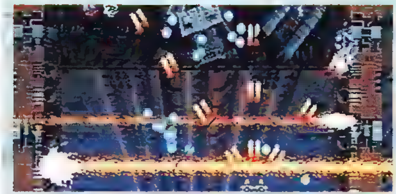
堕落天使で、プレイヤーの使用可能キャラクターは、全部で8人。ゲームストーリーからもわかるように、どのキャラクターも、どこか陰のある設定になっており、従来のゲームキャラのイメージとは違った印象を受ける。
彼らがどんな闘い方をするのかについて次号から本誌で紹介していくぞ。



脅威的なパワーを持つ灰児は、忌まわしき人体実験のサンプルという暗い過去を持つ。

MAKER COMMENT

スーパーリアル対戦格闘ゲーム『堕落天使』いよいよ登場です。26万色グラフィックスと500メガの大容量が生み出す、今までにない美麗な世界観・格闘シーンを会場にてご堪能ください！



レイディアントシルバーガン

BOOTH NO. 2

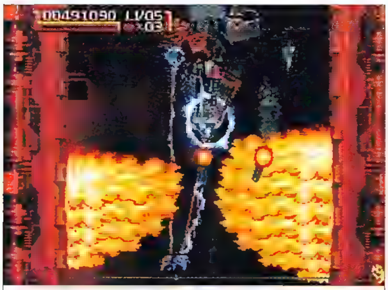
出展機種

●レイディアントシルバーガン

TREASURE トレジャー（セガブースに設置）

「最近、本格的な地形があるシューティングが出ないなぁ」と思っているシューターにオススメなのがこのレイディアントシルバーガンだ。

画面構成こそ横画面縦シューとなっているものの、ゲーム内容のほうは、80年代に盛り上がった地形トラップ系シューティングの魂が感じられるものとなっている。と言っても、決して単に懐古趣味に走っているだけの作品ではないぞ。



この狭い地形に、この敵配置。ぞくぞくしますなぁ！



ボス戦が多く用意されているとのこと。グラフィックもこれまた美しい。

3Dポリゴンならではのボスの動きや、演出、それらにマッチしたゲーム性、映画音楽のような重厚なサウンド、凝ったシステム等、プレイヤーに新鮮な驚きを与える要素も盛り沢山となっている。シューティングファンならずとも要チェックの期待作だ。

MAKER COMMENT

どうせ、みんなオラタンとか、ラリー2とか、FV2とかに行っちゃうのよね。いいのよ、いいのよ、私は誰も来ない野原に咲く花のようになりたい…。きゃぁ〜っ！踏んじゃいやん！

COLUMN AOU SHOW 199X

新時代の幕開け 対戦格闘の祖・ストII登場!!

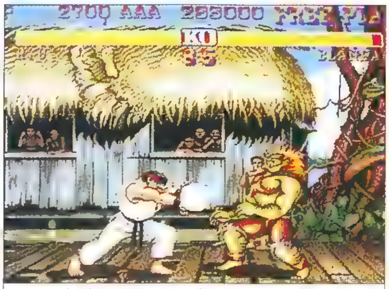
1990年代のAOUショーといやあ、この上なく有名かつ誰もが知る由もあることで名を馳せている、ストリートファイターII（カプコン）が登場した1991年であろう。

ことあるごとに現在の対戦格闘ブームの原点として取り上げられ、もはや語り尽くされて塵ひとつ残っていない感のあるストIIだが、当然ながらこの時点ではノーマーク。俺らが受けた衝撃は未だに鮮明に覚えている。

ただ当たり前といえば当たり前だが、このときに対戦をしたり技性能を調べたり、あまつさえ連続技の研究に余念がない、なんて時代を先取りした者はいるはずもなく、コンティニュー連打で蟹蟹を買いつつベガを倒してワーイてな感じであった。

その点、本当に凄かったのはこの翌年、ストリートファイターIIダッシュが出展された1992年である。この年のAOUショーでのカプコンブースはマジで凄まじいものがあった。押し寄せる人の奔流。熱気の嵐。みんなギラギラしていた。

対戦格闘がゲーセンの一大ジャンルとなっていたこの頃は、「ガイルよえ〜」「バルログはえ〜」「誰それの連続技がうんたら」なんて会話も飛び交い、死ぬほどの盛り上がりを見せた。



1990年代を象徴するゲームといえばこのストIIをおいて他にない。

しかしその一方で、オペレーターからの「まったくゲームが見られない」という罵詈雑言も殺到。これ以降ショーの日数を増やしたり、招待券の発行枚数を減らすといった措置が取られるようになっていった。

3D対戦格闘時代の到来

1990年代はストIIに端を発する、いうなれば対戦格闘下克上時代。カプコン、SNKを中心に、星の数ほどの対戦格闘ゲームが発売された。

そんな折、対戦格闘ゲームのもう1つの形である、ポリゴンを使った3D対戦格闘が登場。1993年のAMショーでセガのバーチャファイター、1994年のAMショーでは続編のバーチャファイター2が出展され、ストIIを思い起こさせる盛り上がりを見せた。特にVF2のほうはかなりヤバめで、通路にまで人が溢れかえって通れず、開催側は人員整理に余念がなかった。AMショーってのがこの記事の体裁的にちと引っかかるところだが、とりあえず同じアーケード主体のゲームショーってことで納得だね。（C・LAN）

デッドオアアライブ++

BOOTH NO. 9

出展機種

- ●デッドオアアライブ++
- ●テクモワールドカップ'98

TECMO テクモ BOOTH

デッドオアアライブとは

3Dポリゴン格闘ゲームと言えば…。ほとんどセガとナムコの独壇場であったとき（現在では多くのメーカーが作っている）、これもセガのモデル2基板で「ポリゴン格闘戦線」に参入したデッド オア アライブ（以下デトアラ）。

基本的な攻防はセガのバーチャファイターに倣っており、攻撃ボタンもPとK。コマンドを入れて固有技が出、属性は上段、中段、下段と投げ技で構成されている。ただしガードはレバー後ろで、一番左側のボタンはH（ホールド）ボタンだ。

そして、このゲーム最大のウリはホールドとデンジャーゾーンの存在。もちろん++でも、その使い勝手は健在で前作をやっていた人なら、少しの違和感も感じずにプレイできることだろう。



かすみの連光虚襲斬。PPときて肘→この中段蹴りときて…、


下段蹴りと移行する強力な連携。新技（SS版の）なので慣れるまでキツイかも。



バイマンの浮かせ技。高度も出てコンボが入りやすい。ここまで振りかぶり…、

++（プラスプラス）は、ここが違う

前作の感覚でプレイできると言っても、当然のことながらまったく同じではないので、新しく入った要素は使いこなさなければならない。

いきなりゲームセンターでやる前に、できればコンシューマ、セガサターンに移植されたデトアラをプレイすることをお薦めする。そう、この++はそのセガサターン版の逆移植と言っても過言ではないぐらい、ほとんどそれと同じ内容なのだ。そして、そのセガサターン版は前作のアーケード版そのまんまの内容ではない。もちろん基礎的なところは変わらないが、各キャラに新技が数個追加されている点が大きい。加えて空中コンボも非常に入りやすく、前作では考えられなかった段数が期待できるぞ。



打ち上げる。大振りで当たりにくい。なお、コスチュームはSS版のものがすべて使える。

アーケード版ならではの要素というのは残念ながら無いに等しい。フレーム単位での微調整が加わってはいるが…。

オープニングムービーがリニューアル！

ゲーム中でのサターン版からの外見の変化はないが、オープニングムービーはリニューアルされるらしい。

写真はサターン版のものだが、噂によるとコンシューマでは審査に引っかかった、かすみの入浴シーンがクリアになるとか…。

ま、それを目的とせずとも、このゲームを目にしプレイしようとする前に1度は全ムービーを見てみては？





MAKER COMMENT

今流行（？）の逆移植！サターン版で増えた100種類を超える新技も++では完全搭載しています。家で練習してゲーセンで熱い対戦で盛り上がってください。

※画面はサターン版のものです。

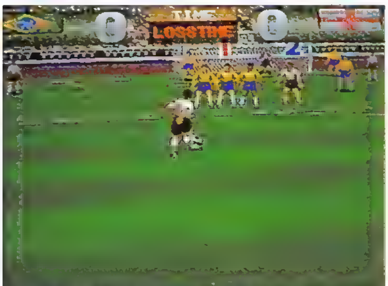
テクモワールドカップ'98

©TECMO,LTD.1998

1985年、今のテクモがテーカンという社名であったころ、トラックボールを使用し超人気を博したサッカーゲーム「ワールドカップ」。それから13年、伝説となったと言っても過言でもないぐらいのスポーツゲームが、このＡＯＵショーに出展されることになった…。

トラックボールではなくなったが…

「ワールドカップ」を知っている人に、そのゲームの特徴を挙げよと質問したら、間違いなく「トラックボール」というだろう。しかし残念ながら、この'98はそれを廃しレバーでの操作となった。



スーパープレイシュートが撃てるのなら、ここが絶好のチャンス

その他、見た目で変わったところは3Ｄポリゴンになったところ。それに伴い視点も縦、横、ワイド、ノーマルの4つの視点が選択でき臨場感もアップ！

ゲーム内容については、選択できるプレイチームが16カ国。各チームには、その国独自のスーパープレイ（必殺技）が用意されているという、ある意味格闘



ボレーは高度なテクニック。必殺技も大事だが、基本の動きができてこそ。

ゲームの要素も含まれており、派手な試合展開になることは間違いないだろう。

また、そのスーパープレイは強豪国（ブラジルとかイタリア）は複数、弱小国（日本とか韓国）なら1、2個という具合に設定されているようで、見た目だけでなく、試合展開にも大きく影響するものに違いない。

各チームのパラメーターは、開発者の独断と愛情で決定しているとのこと。とは言え、フランス行きを決めた日本はやはりたいして強くないらしい…。勘違いしている人もいるかもしれないので言っておくが、スーパープレイはなにもシュート系に限らない。「Ｖゴールサッカー」の流れをくんで、ドリブルは当然。パス、ボールスチールといった細かいところにもスーパープレイが設定されているぞ。



これが噂のスーパープレイ。恐らくミドルシュートだろう。

ＣＰＵ戦のほうは特に、斬新なところというのはない。16チームから1チーム選び、全8試合を戦いぬくとクリア。７試合目までは当然のことながら、選択しなかったチームが立ちはだかり、最終8戦目になると…。それについては今は内緒。

伝統的なゲームの続編なので「若い」人もとにかく触れてみてほしい。



CPUが何か指示している。芸コマ！



コーナーキックは貴重な得点ルート。大事に撃とう。

	攻撃時	守備時
レバー	ドリブル	選手移動
レバー×2	ダッシュドリブル	ダッシュ移動
Aボタン	シュート	スライディング
Bボタン	パス	ショルダータックル
B×2	1-2パス	
Cボタン	ボール蹴り出し	自機選手切り替え
A+Bボタン	攻撃系スーパープレイ	
B+Cボタン		守備系スーパープレイ



守備力の守備力の高いチームは、当然、キーパーの反応もよい。

MAKER COMMENT

久しぶりのシリーズ最新作ということでスタッフもかなり気合を入れて開発をしました。期待していてください。

GOD BLESS THE RING
EHRGEIZ
エアガイツ™

BOOTH NO. 1

出展機種

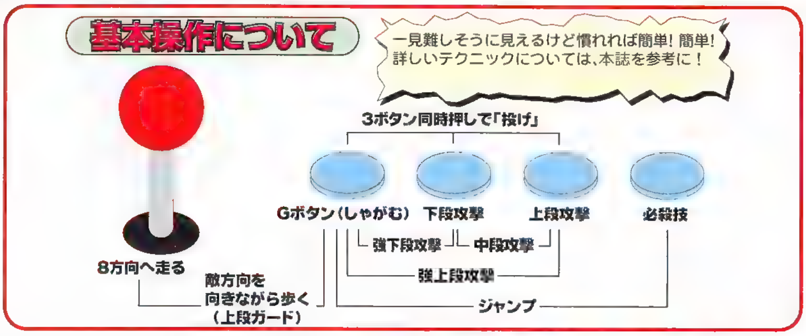
- タイムクライシスII
- ダウンヒルバイカーズ
- 子育てクイズマイエンジェル3
- パニックパーク
- エアガイツ

NAMCO ナムコ BOOTH

個性的な入力と操作

さて、エアガイツの基本となる操作系は8方向レバーと4ボタン。レバー入力で平面フィールド上を360°好きな方向へキャラクターを走らせることができ、ボタンについては左から順番にガードと打撃による下、上攻撃、残りのひとつはガードすることができない必殺技へとそれぞれ対応している。

これだけを先に聞くと、既存の3D格闘ゲームに近い印象を受けるとは思うが、実際の操作はかなり独創的。中でもガードボタンの役割がこれまでの格闘ゲームと大きく違っていて、単に攻撃をガードするといったこと以外にも、ガードボタンを押しっぱなし（ホールド）状態にすることで、普段とは違った動作を取ることが可能。具体的にはガードボタンをホールド状態にすることで下攻撃と上攻撃、必殺技ボタンのそれぞれが強下攻撃と強上攻撃、ジャンプボタンへと変化してくれると共に、ガードホールド＋レバー入力で上段ガードを維持したまま、相手方向を向いた状態でフィールド上を自由に歩き回ることができるようになる。



箱からアイテムをGET！

立体的なフィールド上を見て、まず初めに目に入る「木箱」。一見すると障害物のようにも見えるこの箱、実はその上に乗ったり、影に隠れたりといった基本的なこと以外にも、対戦をする上で非常に重要な駆け引きの道具として有効利用していくこともできる。

最も分かりやすく、有効な使い方としてはガードできないといった特性を生かして相手に向かってぶつける…といった方法がそれ。基本的なぶつけ方としては箱の方向に向かって基本の投げ入力と同じく、ガード＋下攻撃＋上攻撃ボタンを同時押しすることで、相手に向かって箱を投げつけてくれる。

しかも、うまく相手に箱をヒットさせることができれば、箱が壊れて中からアイテム出現！アイテムの効果については色々とあって、攻撃力や防御力がUPするものから中にはナイフやハンマーなどといった直接的な武器まで千差万別。

とはいえ、取ってこちら側が一方的に不利になるようなマイナス要素のアイテムは基本的にないので、相手がダウンしている内にダッシュで素早く回収して有利な状況にもっていこう。



飛び道具系の必殺技はガード不能。レーバーを入れながらガードボタン連打で回避しよう。

ナムコの直営店など、一部のお店では既に稼働中のこのゲーム。まだ実際に見たことのない人はもとより、昨年のAMショー会場で完成度15%の参考出展を見かけた人も、百聞は一見にしかず…。

何はともあれ、まずはナムコブースへ足を運んでこの生まれ変わった100%のエアガイツを触ってみれば、その斬新なゲームシステムとおもしろさは病みつきになること間違いなしの太鼓判だ！



基本的にはレバーニュートラルでオート立ちガード状態、ガードボタンでしゃがみガード。



箱は基本的にガード不能。うまく使って相手に当てればアイテムも拾えて2度おいしい。

MAKER COMMENT

ナムコとの共同プロジェクト『EHRGEIZ』が遂に登場。既存の格闘ゲームの枠にはとらわれない、全く新しいゲームです。条件を満たせば、FFVIIのキャラと闘うことが可能だ！（スクウェア／杉浦氏）

TIME CRISIS II

タイムクライシスII

© (株) ナムコ

軍事衛星の打ち上げを阻止せよ！

ネオダイン・インダストリー社は、1998年10月31日付の報道で、次世代通信を担う新事業として、「スターラインネットワーク」計画を発足。また、すでに64基の低軌道周回通信衛星の開発に着手しており、来月にも打ち上げを行うと発表した。

しかし、この報道から3週間後、国際特殊諜報機関ＶＳＳＥのもとに、驚くべき情報が送られてきた。その内容は、ネオダイン・インダストリー社が打ち上げる予定の衛星は、表向き通信衛星となっているが、実際は軍事衛星であるというものだった。

ＶＳＳＥは急遽クリスティー・ライアンをスパイとして同社に進入させ、この件に関する情報収集を行わせた。彼女は見事、軍事衛星に関する情報を手に入れるが、その現場を同社幹部に発見され、現在逃走中である。

ＶＳＳＥは、現地にキース・マーティンとロバート・バクスターを派遣し、彼女の保護と情報の受け取りを指示した。



軍事衛星の輸送を阻止せよ！揺れ動く列車中での死闘！

あの興奮が再び･･･

昨年、足元のペダルを使った回避アクションで大ヒットした、「タイムクライシス」の続編が、ついに登場する。

前作を知らない人のために説明すると、タイムクライシスは、古城にたてこもったテロリストと旧王族の手から、大統領の息女を救出するのが目的のガンシューティングで、主人公はフットペダルを踏むことにより、物陰に隠れ、敵弾を回避＆弾倉補充することができるという独特のアクションを持っていた。

もちろん、今回もフットペダルは健在なので、新ストーリー下で、前回にも増した白熱の銃撃戦を楽しませてくれることは間違いないだろう。



フットペダルで物陰に隠れ、戦闘を有利に進めるのが重要なポイントだ。

ガンシューティング初の2画面通信

このように、タイムクライシスは、ペダルを使ったアクションが独特のガンシューティングであるが、続編になって、何と2人同時プレイが可能になっている。

従来の2人同時プレイは、一つの画面を2人が共有し、画面に展開する敵群を2人で狙っていくというものであったが、タイムクライシスIIでは、2人の画面がそれぞれ独立しており、別々の視点から敵と戦うシステムになっている。

このシステムにより、射撃している１人をもう片方が「援護」したり、２人が敵を挟み撃ちにする「挟撃」、片方が敵を引きつけている間にもう片方が狙い撃ちする「陽動」など、従来のガンシューティングの常識を覆す両面作戦が実現できるため、2人同時プレイ時には、呼吸の合った連携プレイが重要になることは間違いないだろう。



今回は2人用筐体を使った両面作戦が展開できる。画面奥の「１Ｐ」が見えるかな？



敵のボスだろうか。右手にランチャーを抱え、プレイヤーを狙っているのがわかる。

ハード面にも注目！

シナリオやシステムなど、ソフト面ばかりが注目されがちだが、ハード面でも、臨場感を高める工夫がなされている。

まず、ゲーム基板には、「モトクロスゴー」に使用された最新基板の、システム23が搭載されており、従来のハイクオリティ映像に加えて、半透明効果など、メリハリのある画像効果が加わった。

また、サウンド面でも、独自に開発したスーパーウーハーシステムの「ＧＡＳＨＩＮ（ガシーン）」を搭載することにより、迫力ある重低音を再現し、ドラマチックな展開を一層盛り上げてくれることだろう。

筐体は、モニターを2台連結したスタンダードタイプと、50インチプロジェクタを並べたＤＸタイプで発売の予定。どちらも春先には発売の予定だが、その前にＡＯＵショーでも出展の予定なので、一足先にこの臨場感を味わっておくのもいいだろう。



MAKER COMMENT

陽動・援護・挟撃、1P･2Pそれぞれの視点で繰り広げられる想像を超える戦い！水上で、列車上で、最新基板「システム23」が可能にしたスピード感あふれる追撃戦の数々！持ち去られたデータを奪回し、同胞クリスティーを救出せよ！

ダウンヒルバイカーズ

Downhill Bikers

©（株）ナムコ

ナムコより、またまた大汗をかきそうな体感スポーツゲームが登場する！今度のお題は「ＭＴＢ」!このスポーツは山岳地帯を自転車で走破するモノで、身体にも精神にもかなりハードなモノ！そんな「MTB」にもいろいろな種目があることをご存じだろうか？



ダーッ！下りを降りてくるわけだが、このときペダルを漕ぐ必要はない。

よく目にするのは、と～んでもない岩場をどんどんクリアしていくヤツとか、スケボーのような障害物をクリアするヤツとか山の中を走るクロスカントリーとかだが、今回このゲームに採用されたのは「ダウンヒル」という種目！

この「ダウンヒル」とは、その名からもわかるように、スキーのダウンヒルと同じく、下へどんどん降りていくモノ！スキーと違う点は、下が雪でないことぐらいで、あとはコースとなる下りの山道をひたすら降りるというものだ！有名なのはハワイの（観光用だけど）ヤツ！



こんな路面の上も走る！さすがは「MTB」といったところだが、走るほうは大変だ！



オンロードではコントロールがしやすい。ラインもとりやすいので抜きやすくもなる！



79ｋｍ／ｈで右へカーブ！それでもってさらに漕ぎ込む！本物だったら怖くて怖くて…。

そんな種目をゲームにしたのだが、それを忠実にゲームにしてもってことで、ナムコはそこにいろいろなアクションを取り入れ、実際のレースでは味わえない走りを体験できるようにした！もちろん通信対戦で競えるのだ！



おりゃ～！と目前にジャンプアクションが！しっかりジャンプして先の左カーブへ進入だ！

ゲームはその名の通り「ダウンヒル」なので、ペダルを漕がなくてもどんどんスピードが出ていくぞ。



DX筐体は4人通信！

MAKER COMMENT

人気のマウンテンバイクを操作してダウンヒル競技を行います。スポーツ体感ゲームのナムコだから、CG映像も操作感覚も最高に仕上がっています。最高4人での競技で盛り上がること間違いナシ！です。乞うご期待！





ピラニアはイシダイ？オーイ！ありゃあ磯のサカナだったっけかなーっ！

このシリーズもいよいよ「3」に突入したわけですが、今までの2作品では、ゲームの進行は「クイズ」と「子育て」という形であったのに対し「3」ではそれに「ペット収集」が加わるこになった。「クイズ」に答えて養育費を得て「子育て」をするというストーリー展開から新しい要素が加わったが、これにより目が子供の成長だけでなく、別の部分にもいくようになるはず！

子供がどんな風に育っていくかがメインだったのにこれにペット収集が入るわけでしょう！プレイヤーによってはそのペット見たさにゲームを展開して「子育て」を忘れるなんてことも！それはそれで楽しいかも！

さあどんな子供が育つかなあ？



うっひゃ～！お父さんも大変だ！娘さんの目がちょっと気になるのは…。



ブッブ～ッ！710年でしょうが！しっかりやらないと養育費が…。



おっ！懐かしいねえエリマキトカゲ！今どき覚えている人（知っている人）いるかなあ？

MAKER COMMENT

内容一新!!新要素満載!!前作からのファンはもちろんやったことがない人も満足できます。今度はかわいい娘とペット収集とで本当の子育てもゲームの子育ても必ずハマります。

COLUMN AOU SHOW 号外作製秘話

AOUなどのアミューズメントショーで、（株）新声社・ゲーメストはいつもブースを出している。ゲームメーカーでもない新声社がブースを出している目的は深い闇に包まれているが、そこで何をしているかといえば…。

そう、ゲーメスト号外を作っているのだ。この号外は会場にきたオペレーターやディストリビューター、メーカーの人（あとなぜか一般ゲーマー）にアンケートを配って「ショー会場の中でプレイできなかったけど一番面白そうに見えたゲーム」「プレイした中で一番面白かったゲーム」などのアンケートをとりそのポイントに基づき人気ランキングをまとめたものだ。

この号外、人気ランキングがその場でわかるということと、タダっていうこともあって大人気！号外配布予定時間になると会場のどこからともなく、↓の写真のようにドンドン人が集まってくるのだ。

しかしながら、ゴタゴタとしている会場内で予定時間内に号外を発行することは非常に難しい。そうこうしているうちに新声社ブース前には黒山の人だかりが！号外作成チームはブースの陰に隠れて作製しているため、矢面に立たされることはなかったのだが、一回だけ製作現場を、「デパートの地下にあるガラス張りの中での手打ちそば実演」みたいな感じで演出したときがあった。



号外配布直前の新声社ブース。当然

このときばかりは遅れる号外発行を待つ人たちの「早くしろよ」「いつまで待たせんだよ」と声にならない圧力を受け、冷や汗ダラダラものであった。それ以来号外ルームを演出しようなどと誰も考えなくなったのは当然である（で、今回のAOUショーのアンケート結果は3/15日発売のゲーメストで大特集します）。

これが号外だっ！


Amusement Machine Operators Union '97 速報
GAMEST 号外2号
上位3位を対戦格闘が独占！タイトー2作品の躍進なるか？
オペレーターより
プレイヤーより
～メーカー様の generally～

PANIC PARK™
パニックパーク
© (株) ナムコ

20種類以上のミニゲームが満載されたバラエティアクションゲームをナムコが出展！その面白さは、超ヒットしたあの「ガンバレット」を超えること間違いなしだ！


アミダくじ状のアクション地帯へ。おっ！爆弾が見える！てことは…よーく見ていこう！




なーんつう高いところでゲームをさせられるのって感じ！さてどんな展開になるやら…。

プレイヤーはレバー１本のみにより画面上のキャラクターにアクションをさせながらゲームを進行していく。

１人でプレイを展開する以外に、2人同時プレイによる対決プレイも可能！

単純な操作なのですぐに遊び方もマスターできるスグレモノです！

MAKER COMMENT
レバー１本で画面上のキャラクターを操作しながら、20種類以上のみにゲームをクリアしていく、バラエティ・アクションゲームです。単純操作で誰にでも楽しめ、特に2人の対決プレイは盛り上がること間違いナシです！

COLUMN
AOU SHOW 石井ぜんじの ちょうちょー言

ゲームの魅力とは!?

ビデオゲームのおもしろさの原点は何だろうと考えたとき、それは、どきどきするときめきじゃないだろうかと思う。そのときめきは、面白い映画や舞台、小説に出会ったときに似ている。ビデオゲームはエンターテイナーであって、見せ物なのだと思う。

だから、人をわくわくさせ、ぐんぐん引き込んでいかねばならない。だから、本当に面白いゲームがあれば必然的に人は群がるはずである。それを「ゲームが見られない」などと憤慨してはいけない。そういうゲームがあるときこそ華なのである。

だが、このところパート2ものが非常に多い。新鮮さにかけているという時点で、わくわくしない。これはもう、ビデオゲームとして大きなマイナスであると思う。一概にシリーズものを否定するわけではない。例えば、グラディウスII、ストリートファイターIIダッシュ、バーチャファイター2などは、期待されたし、ときめいたものだった。現在の多くのシリーズものはどうだろう。「またあのシリーズかい」とか、「結局このタイプのゲームね」とか思わないだろうか。結局新鮮さがどこかにないと、人は飽きてしまう。細かい点でもいいが、どこにもなければ未来はない。

ビデオゲームは、年々製作コストが高くなり、リスクの大きい商売になってきた。リスクが大きくなると、冒険しにくくなってくる。だが、全般的な市場の沈下に繋がっていく。

かつて、ビデオゲームは、アイデア勝負であり、オリジナリティが非常に尊ばれていた時代があった。ゲームがヒットするのは、プレイヤーへの配慮とバランスが大切である。必ずしもアイデアだけが大事なわけではない。だが、おもしろさにアイデアが不可欠なのは事実である。アイデアの新鮮さ、アイデアに裏付けされた、ゲームとしての面白さがゲームの核になるのである。

現在の市場を見た場合、非常にバランスが悪いように感じる。対戦格闘ゲームは非常にマニアックに、プレイヤー心理を考えつくして作られているにもかかわらず、大型・スポーツもの、ちょっと面白そうなミニゲームタイプのものは、ゲームとして絞り込まれていなかったりする。たとえ一般向けといわれるゲームであっても、ゲームはゲームだから面白いのである。

ゲーム性というものは、本来非常に幅の広いものである。視野を広げることによって、より新鮮な、わくわくするゲームが出てきてほしいものだ。

サイキックフォース2012

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

NEXT BREAK

徐々に全貌が明らかになってきた『サイキックフォース2012』だが、最新バージョンがＡＯＵショーにてお目見えすることになった！

前作をさらに練り込んだ奥深いシステムに加え、新たに加わった魅力的なキャラクターたち、そして謎に満ちたストーリー、それらの要素が渾然一体となって、新しいサイキックフォースの世界を切り拓く！

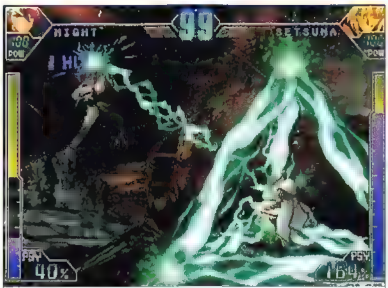


今回登場するキャラクターは１０名。それぞれが世界の運命を握っている。

BOOTH NO. 5

出展機種

- 電車でGO！2　高速編
- サイキックフォース2012（参考出展）
- パズルボブル4
- ぽっくんぽっぷ
- ランドメーカー



主人公の「マイト」は電撃使い。シビれる技の数々が何とも格好いいぜ！

CONTROL DIRECTIONS

前作サイキックフォースをやり込んでいたヘビーユーザーのみならず、これから2012をやり始めようとする方も、やはり気になるのは操作系だろう。

基本的には前作の操作をそのまま受け継ぎつつ、新システムに対応したいくつかの特殊操作が加わっている。レバー側から「ガードボタン」「弱攻撃」「強攻撃」の3ボタン仕様で、これらを組み合わせることによって、サイキッカーたちに実に様々なアクションをとらせることが可能となるのだ！

サイキックの代名詞とも言える「バリアガード」は、前作と同じようにガードボタンを押しながらレバー１回転。張り続けていれば「サイコゲージ」が減少していくのも前作と同じだ。



TAITO タイトー BOOTH



水の力で敵を圧倒する「カルロ」。どちらかというと、デフェンシブな技が多いのが特徴。

前回ではゲージが続く限り絶対無敵を誇っていたバリアであるが、今回は「バリアブレイク」という新要素も加わり、その存在が絶対的では無くなってしまったところにも注目。

他にも新しく加わった要素として「サイコチャージ」という、自分の体力と引き換えにサイコゲージを増加させるシステムや（2012はダメージを受けて体力が減ると、その分サイコゲージが増すのだ！）、相手を中心にして回り込むようにダッシュする「スライドダッシュ」など、目新しいシステムが目白押し！

そして、各キャラクターにそれぞれ備わった、サイコゲージ100パーセント以上を使用したコンビネーション超能力必殺技など、見どころは盛りだくさん！

詳しい操作系は、順次本誌で紹介していくので、期待して待ってなよっ！

MAKER COMMENT

ＰＦ2012は日々進化しています。例えば、テストプレイをした後日の技のコマンドが、変わっていたりすることもあります。必ず納得のいく作品にしますので、ヨロシクお願いします。

電車でGO！2高速編

©TAITO CORP.1997

早くもパワーアップして登場!

1997年、全国のアミューズメントセンターで一大ムーブメントを巻き起こし、一部の世代をも引き込んで、社会現象までになった『電車でGO！』。第11回ゲーメスト大賞で、大型筐体のハンデをものともせず、第3位の栄冠を勝ち取り、さらには「ベストアクションゲーム賞」をもかっさらったその独創性と完成度の高さは、間違いなくアーケードゲーム史に残る名作だ。もちろんゲーメストの読者なら、一度ぐらいはプレイしたことがあるよね!?
その『電車でGO！』が、早くも内容をさらにパワーアップさせて、前作からちょうど一年経ったAOUショー '98に登場だ！その名も『電車でGO！2　高速編』。高速編？この気になる単語は何だろう!?前作とはどう違うのか!?気になる変更点も紹介していこう。

どんなゲームなの!?

昨年これほどまでに盛り上がった『電車でGO！』といえども「え～、そんなゲーム知らな～い」という読者の方も、ごくまれにいることだろう。そんなアナタのために、『電車でGO！』とはどんなゲームなのか再度解説しておきたい。
『電車でGO！』のルールはいたって簡単。電車を走らせて、次の停車駅で止め、終着駅を目指す。操作も簡単で、マスコンと呼ばれるアクセルと、段階式のブレーキだけ。とても単純明快だ。

しかし、電車の運転ってのは、そうは簡単にいかない。なぜなら、実際の電車の運行にはたくさんのルールがある。それは警笛であったり、ダイヤ通りの運行であったり、キッチリ停車位置で止まったり…慣れないうちはそこが難しいのだ。
こんな単純で、かつマニアにも納得でき、子供の頃の夢をかなえ「ただ動かしているだけで楽しい」と思わせてくれるポイントが人気の秘密だ。

なんと新幹線が!!

さて『電車でGO！2　高速編』はどこが変わったのだろうか!?それはタイトルの「高速編」でも読みとれるように、すべての路線が快速と特急になり、前作でもリクエストが多かった新幹線の運転ができるようになったのだ！またグラフィックが大幅に強化され、この季節にマッチした雪景色などは一見の価値あり。



これが秋田新幹線「こまち」だ！パワーアップしたグラフィックによる雪景色がとても美しい。

気になる新路線については、ほくほく線（初級／直江津～うらがわら間、上級／直江津－六日町間）、京浜東北線（中級／品川～上野間）、秋田新幹線（秋田～大曲・盛岡～新花巻間）の全部で5つ。マニアの間でなにかと噂の高い、ほくほく線の起用は嬉しいところだ。
新要素として、今回すべての路線が快速、特急になったことにより、どこかに必ず通過駅が存在する。これを予定時刻通りに通過する「定通」システムが加わった。このシステム採択により、前作でもあった、ダイヤを守って運転することが、より一層重用視されるわけだ。

また、信号も種類が追加され、より複雑になり、一画面中に2つの注意信号が表示されることもある。この場合は、より速度の低いほうを守るのが正解だ。このように、一画面中の情報量も増え、前作より忙しくなった『電車でGO！2高速編』。「え～、どうせ前作より難しいんでしょ!?いいよ～」という声が聞こえてきそうだが、絶対にそんなことはなく、むしろ前作をヤリ込んだヒトのほうが、より難しい印象を受けることだろう。

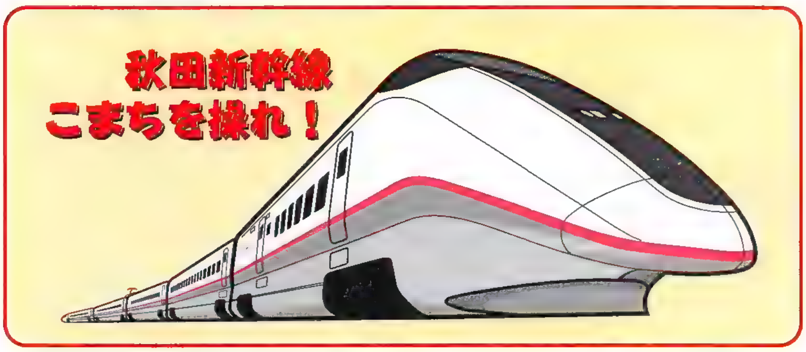


2つ同時に表示される注意信号。この場合は速度の低いほう、時速35kmを守るんだ。



ついに念願のcm表示が追加された！これでキミも、GREAT運転士にチャレンジだ！

なにはともあれ、1年ぶりに帰ってきた電GO！2。「本当に電車なんか動かして楽しいの!?」なんてヒトも、大型筐体が苦手なヒトも、去年のブームに駆け込み乗車できなかったヒトも、とにかくタイトーブースにGO！（トレン太スー）。



MAKER COMMENT

憧れの運転士の夢が叶った。そして、もう1つの夢が叶う。そう、今度は新幹線の運転手だ。『電車でGO！2　高速編』。今回のテーマは「定通」。いかに時間通りに通過するかだ！

パズルボブル4

©TAITO CORP.1994,1997

PBシリーズ最新作登場!

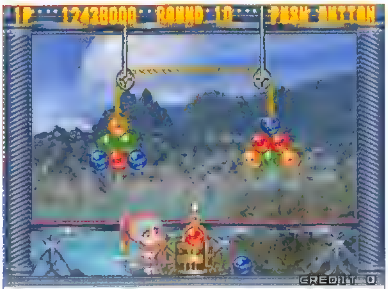
パズルゲームの中でも、極めて根強い人気を誇る『パズルボブル』シリーズの最新作がいよいよ登場する。

前作の『パズルボブル3』(96年)をベースに、基本的なゲーム性はそのまま継承しつつも、新たな演出、フィーチャーを加え、シリーズ最高の面白さとなって帰ってきた。

今回は、以下の2つの新たなフィーチャーに注目していきたい。

●滑車

「ひとりでパズルモード」最大の変更点がこれ。滑車を挟んで、ロープの両側にはバブルの塊が…。



今回新たに加わった「滑車」。慎重に考えてバブルを消していかないと危険な目に…。

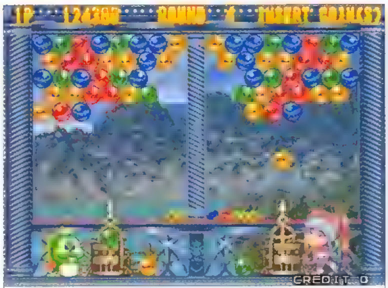
実はこれ、バブルの数が多いほうが重いということになっており、重いほうのバブル群は下がり、軽いほうのバブル群が上がる仕組みになっている。

うまく両側のバランスを考えてバブルを消していかないと、あっという間に重いほうのバブル群が落ちてくるハメになる。今までより戦略性が増しているので、注意してプレイしてもらいたい。

●連鎖

「ひとりで(ふたりで)対戦モード」に新たに加わったフィーチャー。詳しくは本誌の記事を参考にしてもらいたいが、この連鎖が起こることにより、対戦モードはよりヒートアップ!めまぐるしく攻守が入れ替わること間違いなしだ。

また、バブルンを始めとして、今回も個性豊かなキャラクター10人が勢揃い。各キャラごとに攻撃特性が違うので、対戦時はキャラ選択も重要なカギを握る。さぁ、98年のハマリ度ナンバー1パズルゲームは、もうこの『パズルボブル4』でキマリだ!



対戦は「連鎖」採用で、さらにパワーアップ。一発逆転できる可能性も大いに秘めているぞ。

MAKER COMMENT

こんにちは、バブルンです。最近はテレビやイベントで活躍しています。ボクの今年の目標はメジャーになることです。国民的アイドルに絶対なってやる。みなさんバブルンをヨロシク!

ぽっぷんぽっぷ

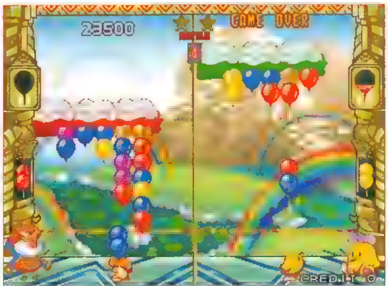
©TAITO CORP.1998

誰でも気軽に楽しめる風船割りパズルゲーム

『ぽっぷんぽっぷ』は、風船をテーマにしたファンタジックなパズルゲームだ。

ゲームの内容は、空間に浮かんで左右に移動している風船群(ターゲット風船)をどんどん割っていくのが目的となる。プレイヤーは自分のキャラを左右に動かし、手持ちの風船を発射してターゲット風船に引っ付ければよい。こうすればターゲット風船が割れてくれるという、いたって単純な仕組みのゲームとなっている。

風船をたくさん割ったり、連鎖したりすると、数々のアイテム風船が出現し、プレイヤーの手助けをしてくれる。アイテム風船の使い方が上達のカギを握るぞ。



カラフルな画面がポイントの『ぽっぷんぽっぷ』。老若男女幅広く楽しめるパズルゲームだ。

ちなみにラウンド数は、全137面(ひえーっ、やり応え十分!)。2人対戦ももちろん可能だ。

タイトー名作ゲーム往年キャラ登場だ!

さてさて、この『ぽっぷんぽっぷ』には、隠された大きな魅力がある。それは、タイトー往年の名作ゲームのキャラが、装いも新たにプレイヤーキャラとして勢揃いしていることだ。

ざっと挙げると、

●バビー(レインボーアイランド)
●ボブ(ドンドコドン)
●小夜(奇々怪界)
●ティキ(ニュージーランドストーリー)

の4種類。どうですか?思わず懐かしさがこみあげてきた読者もいるんじゃないかな?(特に小夜ちゃんの復活は大歓迎!)タイトーゲームのファンの皆さん、『ぽっぷんぽっぷ』は要チェックだぞ!



小夜ちゃんが、バビーが…。往年の名キャラクターたちが、ここに蘇る。

MAKER COMMENT

奇々怪界の2Pとして有名な美紀ちゃん。なんで「美紀」ちゃんって名前なのかご存じですか?実は、当時ファミコン版のTVCMにアイドルの伊藤美紀ちゃんを起用していたからなんです。



BOOTH NO.10

出展機種

●パチンコセクシーリアクション

SAMMY サミー BOOTH

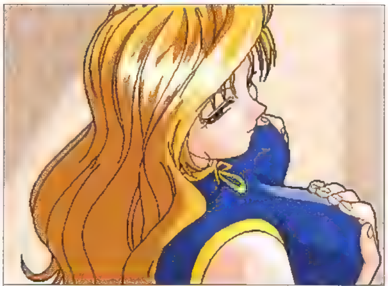
今まで、メダルゲームでならゲームセンターにもあったパチンコゲームだが、今回紹介する「パチンコセクシーリアクション」は正真正銘のビデオゲームだ。「パチンコって勝ったときの見返り（メダル・景品など）があるから面白いんじゃん」と思ったあなた！。安心してくれ（？）、このゲームは脱衣パチンコゲーム…そう、つまりパチンコに勝つと女の子ちゃん（キャラデザインは琴義弓介氏）のムフフなグラフィックを見ることができるのだ。

コントロールパネルもモノホンのハンドル式なので、パチンコの爽快感・臨場感もバッチリ！

フィーバーするのはかわいいギャルたちか、それともキミのハート？



今回もバリバリアニメーションする！のかな？



ロリ、ボーイッシュ、お姉さま系と様々なニーズに応えるべく3人いるぞ！でも全員巨乳（笑）

MAKER COMMENT

ひさびさのビデオゲームです！
タイトルはサミーの定番（？）タイトルの最新作。業界初の脱衣パチンコゲーム。
お金を賭けるか、女性を脱がすか？君ならどっち？

COLUMN AOU SHOW 200X

21世紀になっても格闘ゲームは衰えず

2000年代初頭のAOUショーの傾向としては、1990年代後半の流れを受け継ぎつつゆるゆると展開していった。大物対戦格闘の続編や3D化、細かく調整されたバージョンアップ版が多数出展され、発売後に市場の主流を占める、という図式はもはや動かしがたい方程式となっていた。

根強い人気を誇るSNKのKOFシリーズでは、2002年のKOF`02があまりにも有名。実に総勢128名のキャラが登場し、失禁者が続出した。この作品の影響は大きく、これ以降対戦格闘ゲームのキャラ数は3桁が当然という時代になっていく。

2004年のAOUショーでは、セガのバーチャファイター5.75tb～for VFjunky～が、１プレイ1000円という試みで業界に大きな衝撃を与えた。登場キャラは20名と稀にみる少なさだが、20人全員を使ってのチームバトルは奇抜で斬新であった。

そして2007年のAOUショー。ここに出展されたカプコンのマキシマムストリートファイターⅦ セブンステンペストは、初の10ボタンゲームとして名高い。ストⅡで普及した6ボタン筐体は、以後レゲーコーナーでしか見ないようになっていく。

これ以外にも、鉛拳（ナムコ）、サイキックフォース2005（2005年、タイトー）、マーシャルチャンピオン256（2006年、コナミ）、どきどき7（サン電子）などが出展され、発売後人気を博した。

第三次リメイクブーム到来

2000年代末期には、かつての名作を練り直した、いわゆるリメイク作品が多数登場したのは記憶に新しいところだ。

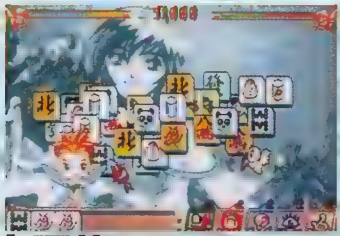
1980年代後半のアルカノイド時代を第一次、1990年代前半を第二次とすれば、この頃はさしずめ第三次リメイクブームということになるだろう。

200-年には、体感ブロック崩しのアルカの井戸とその続編、井戸で水をくむ滑車でGO!!（タイトー）を初めとして、ドルアーガの家（ナムコ）、ペンチを喰らう（カプコン）、サンタクロース（コナミ）などのリメイク作品が集中している。

このブームは約１年で一陣の風のごとく過ぎ去り、2000年代は過ぎ去る。来るべき2050年代は、一体どんなゲームが登場するのであろうか。



非常に斬新なリメイク作品、KOF`97リベンジ。タイトル画面以外は完全に同じ内容である。



中国龍3スペシャル

©IGS CO.,LTD.総輸入販売元（株）アルタ

BOOTH NO.8

出展機種

●中国龍3スペシャル
●シーバスフィッシング

ABLE エイブルコーポレーション BOOTH

リーマンから幼稚園児まで幅広い層にオススメ！

乙女の祈り（中国龍ⅡOP）、龍の魂（中国龍Ⅱゲームオーバー画面）、チャイニーズ諸国漫遊感覚（中国龍ⅡMAP）と、あふれるアジアンビートがサラリーマンから小学生まで幅広い層の心をノックダウンダブルケーオーしたであろう中毒性オモシロパズルゲーム「中国龍Ⅱ」の続編が満を持して発売される！その名も「中国龍3スペシャル」！

中スペ3の基本ルールは偉大なる一発目の「中国龍」から変更なし。カーソルを動かし有象無象に積み上げられた「麻雀牌」をクリック、「麻雀牌」の同じ牌は3つ揃うと消滅するという性質を利用し、全消しを狙うことが正しい遊び方であろう。情緒不安定なお子さまの教育にピッタリのパズルゲームですな。

しかし、ダラダラプセラとクリックしまくると「手詰まり（ゲームオーバー）」が待っているので多少は脳細胞をフル活用させ、取る順番などを考えようね。

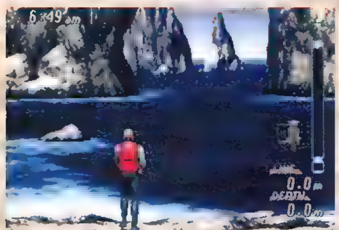
テクニカルコース&スピードコース

テクニカルコースとは、じっくり牌の配列を見て順序よく消していかねばならない世界。対してスピードコースは、思考時間を早くし、テキパキクリックしていくことが義務づけられた直感と連想能力の国となっている。どちらのモードもかなりのアツさを誇っているぞ。

お助けアイテムも大幅増加した。おなじみ間違えてクリックした廃を山に戻すアイテムや好きな牌を1つだけ消せるアイテムなどいずれも君の消し方をバックアップしてくれる優れものだ。それと背景に女性がいる。立てい老若野郎ども！

MAKER COMMENT

エイブラー翔です！シバフィプレイ中です！釣りをしたいが竿も餌も無いという皆さんゲーセンにきてシーバスだねっ！おっ、あたりが来たんでまたAMショーで！フィッシュフィッシュ！



シーバスフィッシング

©A WAVE.INC

幼き日よりの憧れ…釣り

釣り…。それは、誰しもが一度はやってみたくなるスポォツである。

竿に糸と針を付け、水中に沈めるだけのノーアクションスポーツ、と捉えがちだが、そうじゃねえ！「釣りキチ三平」を見ろ。三平君は一時たりともじっとしていないぞ。それどころか、沼のヌシに御大自ら飛び乗って、チョークスリーパーをかますグラップラーっぷり！そう、釣りってハードなスポーツなんだね。

深夜の通販番組でも、ワンタッチ釣り竿が密かにメジャーだ。気づいてみれば今世間は「釣り」だらけ！ボクらの周りに、いつのまにか釣りが浸食してきていたんだよ。

釣りファン泣かせのイカジなシステム！

このシーバスフィッシングは、ST-V基板で動くゲーム。なので、いわゆる体感ものではない。レバーいっこと、ボタンみっつで楽しく遊べ。

レバーはカーソル、プレイヤーの移動に用いる。ボタンは、決定・キャンセル、キャスティングとその中止、レトリーブ（リールの巻き取り）の強・中・弱の調整などに振り分けられている。レトリーブファイトが熱そげだネ。

さて、このゲームの特長の一つは、ルアー、ベイト（うき釣り）の2種類のフィッシングファイトが楽しめること。キャスティング、アワセ、ロッドワークなどの釣りの醍醐味を楽しむことができるのだ。ルアーファン、ベイトファン、どちらも満足確定。

魚の種類も多い。シーバス（スズキ）以外にもまだまだいっぱい。フグとかメバルとかシイラとか全部で18種類もいるんですよ。で、大物を釣り上げることによって、プレイタイムが追加されるというゲーム性！いいじゃないですか～。でもってルアーフィッシング時や、リールの巻き取り時には、水中カメラがルアーと魚をとらえる。多彩なアングルでまんまとかかったお魚さんを笑ってやろう。

おもしろいのが、コインを投入するたびにゲーム内の環境が変わること。朝、夜、晴れ、雨天、風向き、潮流などの条件がプレイするたびに変わるのだ。自然がライバル！デボラがライバル！実際、釣りってそういうもんだしな。

釣り場は全部で9エリアを搭載。しかも、左右移動することでエリアが拡がる。隠れたポイントがあるカモよ？

こんなグレイツなゲームがビデオゲームで楽しめる日も遠くない。俺と一緒に明日の幸せを釣り上げようぜ！

MAKER COMMENT

国民的人気を誇る中国龍シリーズの最強作と自負しております。長こうの流れをイメージしたVGMにも要注目です。心の癒しを追求したヒーリングパズルゲームで楽しんでください。

バトルトライスト

BOOTH NO.4

出展機種

- ●バトルトライスト
- ●バスアングラー
- ●ダークホースレジェンド
- ●スキーヤーズ ハイ（参考出展）
- ●テラバースト
- ●レーシングジャム ツインタイプ
- ●ストラック アウト！＜仮称＞（参考出展）

KONAMI コナミ BOOTH

超美麗な「ファイティング武術」を作ったコナミが、新たな3Dポリゴン格闘を世に送り出す。その名も「バトルトライスト」。ファイティング武術とは違った、新世代格闘だ！

人々は闘いに飢えていた!

バトルトライストの舞台となるのは、そう遠くない未来の世界。他人の真剣勝負を見世物にする「ＢＡＴＴＬＥＴＲＹＳＴ－ＳＨＯＷ」なるテレビ番組が、高視聴率を誇っていた。

多くの人々が一攫千金を狙って闘いに挑戦してきたが、未だかつて勝ち抜いたものはいない。はたして、きみは闘いの勝利者になることができるのだろうか…。



とまあ、近未来を舞台とした格闘ってことなので、ファイティング武術とは、かなり毛色が違う仕上がりとなっている。ファイティング武術がリアル指向ならば、バトルトライストはエンターテインメント性を追求した格闘と言えよう。



相手を吹き飛ばす、強烈な掌打。派手なエフェクトが、ファイティング武術との違いだろう。

相手を高く浮かすアッパーや、遠くまで吹き飛ばす掌拳。刀を使うニンジャ、トンファーで闘う美少女（しかも亜人種）と、なんでもありの世界なのだ。

また、画面上のキャラクターたちもイラストのイメージに近いため「ポリゴンのキャラクターって好きになれないの」と、3Dを敬遠してしまうプレイヤーでも違和感なく遊べるだろう。

初心者でも安心、全面ガードシステム

操作系は1レバー、3ボタン。ガード、パンチ、キックとファイティング武術と同じ仕様になっている。パンチ、キックボタン、レバーとの組み合わせで、数多くの技を出すことができる。と、ここまでは、他のポリゴン格闘ゲームと同じだが、バトルトライストはガードに関して特徴的なシステムを採用している。



アッパーで相手を浮かして、そこから空中コンボを決めることも可能。連続技の研究が熱そうだ。

それは「全面ガードシステム」である。ポリゴン格闘と言うと中段（しゃがみガード不可）、下段（立ちガード不可）が激しく、「覚えなきゃ勝てないじゃん」的な感覚が強かった。だが、バトルトライストでは中段、下段の概念を取り払い、ガードボタンを押したままですべての攻撃を無効できるようになっている。これなら、初心者にも安心して遊べるぞ。

オープニングに注目せよ!

ゲーム以外の部分で注目してもらいたいのは、オープニングアニメーションだ。なんと、このアニメーションの監修を、あの押井守氏が担当しているのだ！押井守氏と言えば、日本を代表するアニメーション監督で、「攻殻機動隊」などは記憶に新しいかと思う。

なかなかカッコイイオープニングなので、チェックしてみてほしい。

MAKER COMMENT

キャラクターは「ツインビー」シリーズや「ガイアポリス」のデザイナーが担当していますので、手前味噌ですが「結構!!!」イケてます。3D格闘ゲームファンだけでなく、2D格闘ゲームファンにもぜひプレイしてもらいたいですネ。

まだまだあるぞ!コナミ出展作品!!



大型マシンガンタイプの銃は迫力十分。無制限の通常弾と各種のアイテムウエポンを使い分けて敵を蹴散らせ！今回の敵はエイリアンだ。

テラバースト



コナミ独自のスキーシステムがターンやエッジングをよりリアルに再現している。またフットスイッチの採用で、ジャンプのタイミングもプレイヤーが操作可能。

スキーヤーズ ハイ（参考出展）

バスアングラー

アップライトで釣り上げろ！釣りゲームの新機軸登場！

通常のアップライトの筐体を使用した、今までにない、全く新しい釣りゲームが新登場。その名も「バスアングラー」。レバーの代わりにこのゲーム専用のリール型コントローラを搭載し、バイブレーター機能と、バスの引き具合の感触を忠実に再現したリールハンドルで本物の手応えを楽しめる釣りゲームになっているのだ。

基本的な遊び方としては、制限時間内にバスを釣り上げていくわけだが、一匹釣り上げるごとに、そのタイムが加算され制限時間が延るシステムになっている。釣り上げたバスやその他の魚（外道）はその大きさや種類ごとに加算される時間が異なり、本命のバスや大物ほど、その時間も大きいものとなっている。もちろんバスがヒットしなければ、制限時間は過ぎていき、ゲームオーバーになってしまうから釣るポイントには注意が必要。また、単に力任せにリールを巻き上げていくと魚がバレてしまうからリール使いも慎重に行きたい。



バスフィッシングの迫力をアップライトの筐体で再現！専用コントローラで釣り上げる。

ゲームモードは3種類用意されており入門用のビギナーモード、河口湖や霞ヶ浦など実際のポイントで楽しめるトレーニングモード、そして予選と本戦を勝ち抜くトーナメントモードから選ぶことができる。

さらにバスフィッシングでのキーポイントとなる「ルアー」の種類も豊富に用意されており、釣る場所の状況や天候状況によって、その種類を使い分けることが可能だ。



食いついたか？ロッドとリールを引くタイミングがポイント。バレるなよ～。

MAKER COMMENT

ビギナーモードも入っていますが、釣り好き人には薦めたい一品ですね、これは。ルアーは7種類×4模様あって、それぞれ季節や天候によって効果が出ます。あとたま～にですけど「変なモノ」も釣れますよ。

ダークホースレジェンド

一番人気確定の本格派競馬ゲーム登場！

通信機能を搭載した競馬レースゲーム「ダークホースレジェンド」。最大10頭立（10人同時プレイ）のレースが可能で、プレイヤーが選択騎乗できる競走馬は総数46頭、そしてレース数は全部で40種類というバリエーション豊富な内容になっている。それに加え、数々のG1レースが繰り広げられる京都競馬場や中山競馬場など、実在する中央競馬のターフ&ダートを疾走することができるのもこのゲームの魅力のひとつだ。

ゲームモードは「レースモード」と「競馬学校モード」の2種類。前述のレースモードでは「牡馬クラシック」「牝馬クラシック」「古場路線」と細分化されており、このモードではレースで1着にならないと次のレースに進出できないぞ。



先頭集団の中盤をキープ。展開的には結構いい位置、この駆け引きも重要だ。

一方の「競馬学校モード」では操作、戦略の基本的要素を学べるようになっており、スタート練習や加速、減速の練習、鞭打ちや仕掛けの練習などがある。そして最後に卒業レースで今まで学んだことを踏まえ、実践する進行になっているのだ。

操作は8方向レバーと2ボタンの構成で、ボタンは鞭の急加速と視点切り替えに使用する。また、この「ダークフォースレジェンド」のレバートップは馬頭型のスペシャルレバーになっているのが特徴的だ。その他にも、レース中は競馬実況が雰囲気を盛り上げてくれるから、競馬ファンならずとも白熱のレースを楽しめることだろう。



各馬一斉にスタート！さて、レース展開は「先行」でいくか、「追い込み」でまくるか。

MAKER COMMENT

業界初「実況競馬ゲーム」登場!!臨場感タップリのレース展開を楽しんでください。ゲームモードは4歳牝馬・牝馬のクラッシック路線と古馬路線以外にも、競馬に詳しくない人向けに、競馬学校モードが入っています。

1998 AOU SHOW

February.18(Wednesday).19(Thursday)

1 ←このNo.は、この付録に掲載されている各メーカーの頭に割り振られているNo.と対応しています。気になるタイトルのMAP検索に役立ててください。



※このMAPはヨコにして見てください。

頑張ったのか？コーナー

■平成10年3月15日発行　ゲーメスト3/15号特別付録
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101-8935東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03-3293-9321
編集部　03-3293-9324
■印　刷　凸版印刷

◆編集　ゲーメスト編集部全編集者
◆ライター　石井ぜんじ　ずるずる　C・LAN　MOMO　アディオスToshi　MVP　SHO　伊勢猫　借金　スー　善之字元帥
◆協力スタッフ
ノリック　しもでん　中島さん

■待って〜もうひとこと

200Xはフィクションです。一応念のため。ほかは本当です。

●この付録に掲載されている各ゲームの画面写真／筐体写真は、開発中の写真をメーカーさんの厚意により使用させていただいているものが多数あります。

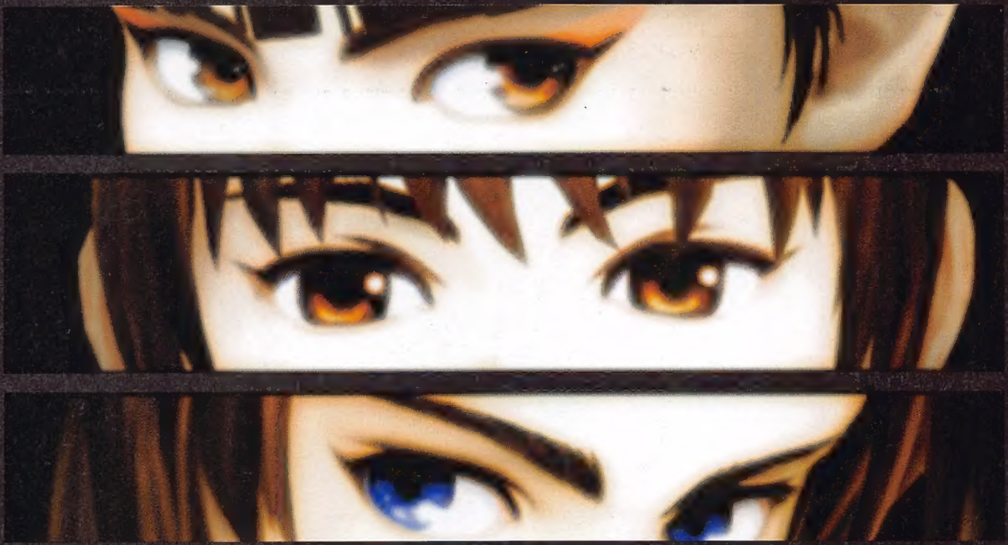
従って、実際に発売されるゲームとは仕様が異なる場合があることをご了承ください。

また、無理なスケジュールの中対応してくださった、各メーカー様、ご協力ありがとうございました。


KONAMI
全国のアーケードスポットで
賞金争奪異種格闘技TV番組
放送開始!
コナミ3Dポリゴン格闘ゲーム第2弾
手にするのは賞金か、未来か!?
謎の男?
バイツ マッキントッシュ BITES MACINTOSH
雀雀 ZHAI ZHAI
ゲーリー ウイリアムス GARY WILLAMS
ザンコク ZANKOKU
キカ グリフォン KIKA GRYPHON
ガジード シー NADJEED SHIEE
大和 威 TAKERU YAMATO
KONAMI
WINNER
WINNER
ON AIR
THE ULTIMATE FIGHTING TOURNAMENT IS NOW ON THE AIR !!
ディレクション
企画・原案
キャラクターデザイン
SHUZILOW,HA
(コナミ コンピュータ エンタテイメント六本木)
「ツインビー」シリーズ
「パロディウス」シリーズ
「ガイヤポリス黄金鷹の剣」
制作・著作
コナミ株式会社
BATTLE TRYST TM
バトルトライスト
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
[ムービークリエイティブスタッフ]
アニメーションプロデュース
押井 守
「攻殻機動隊」
「機動警察パトレイバー」シリーズ
アニメーション制作
PRODUCTION I.G
劇場版「新世紀エヴァンゲリオン」
AOUショーコナミブースに登場!!
2.18(水)・19(木)於:幕張メッセ
コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787 ホームページ/http://www.konami.co.jp/
BATTLE TRYST TM is an original game product created by KONAMI CO.,LTD..
KONAMI CO.,LTD. reserves all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
■この広告に記載されている筐体・画面写真・内容等は予告なしに変更する場合がありますので、ご了承願います。
KCE R
AMD

ST-V
SEGA VIDEO GAME SYSTEM

あなたに私は倒せない。



3Dポリゴン格闘ゲーム

NEWEST 3D REAL FIGHTING GAME NOW ON STAGE.
DEAD OR ALIVE, WHICH IS YOUR FATE?
SEE UP TO HOW YOU COMBAT ON DEAD OR ALIVE

3D COMBATIVE SPORTS
DEAD OR ALIVE++



近日登場予定

ATTENTION

TECMO テクモ株式会社 販売部
〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34 3F
PHONE:03-3222-7620/FAX:03-3222-7629
大阪支店:06-339-5136